

RF ONLINE

www.chinarf.com



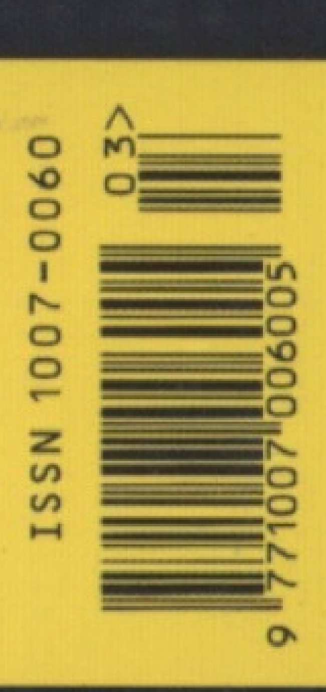
随刊赠送八佰拜38元赠券
及免费赠送金山游戏新手开户卡



DOOM3和Half-life2
特效分析与显卡优化指南



指环王
——中土大战


ISSN 1007-0060


JoyPark
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
飞天历险
轩辕II
Dream Of Mirror Online
© 2004 DREAM OF MIRROR ONLINE SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNE
网星游戏乐园
DOMO
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏



民族网络游戏工程百强之一　青少年网络协会推荐原创网游

国家863科技公关计划

878个城邦的兄弟们
我们终于有家了

封神榜



城市建设功能全面开放


科技是第一战力与生产力——科技楼


攻击才是最有效的防御——攻城器


封神仙子 影视明星：高圆圆


彪悍、勇气与民族的象征——图腾


御敌于国门之外的重炮台——箭楼


保证战力的后勤生命线——生产房

登录 http://fs.kingsoft.com 立即下载最新客户端　《剑网——山河社稷》全新资料片震撼登场！详情请登录jx.kingsoft.com

珠海金山软件股份有限公司　北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488
传真:010-82325655　网址:www.kingsoft.com　北京金山数字娱乐公司　客户服务热线:010-82331816　经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9636信箱(10055)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.









全球共赏中华武侠文化精髓
剑侠情缘
网络版
山河社稷
《山河社稷》全新资料片
1000个任务链全新开放：1级到150级天天充满不断的悬念和惊喜！
装备合成功能首次亮相：不求最贵但求最符合！打造随心所欲的个性装备！
宋金大战全面升级：重现多场历史战场，真正宏伟的古代军事大战！
特色功能地图惊现江湖：莫高窟、金山岛等打宝图、风景图全新推出！
中华武侠风暴
再次袭来！
游戏官方网站:jx.kingsoft.com
《封神榜》火热公测中申请帐号请登录：fs.kingsoft.com
移动用户发到到6008，联通用户发送到9008 短信格式：1122：您咨询的问题
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.com 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82331816 经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9636信箱(100086)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.
KINGSOFT
金山软件有限公司


xyq.163.com

下期预报

实用软件：用DVD备份CD全攻略
数字码头：大容量数码存储卡横评
硬件评析：新学期攒机指南
攻城略地：风色幻想3
极限竞技：奥美电子竞技王中王争霸赛

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 荅笛 杨立 安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年02月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第03期 总第188期


无限乾坤
Grandao 道隆科技
北京道隆科技有限公司出品
真正手机网游
免费体验期(无任何定制费用)
免费客户端下载:
手机访问wap.wxqk.com
走
天桥
走
防具店
随时随地的娱乐体验
内容丰富，操作简便
官方主页：www.wxqk.com

CONTENTS 目 录


ATi Get in the GAME

创新创造价值，动感地带扩张动漫地盘

近日，中国移动通信的“动感地带”再次别出心裁，在春节来临之际广发英雄贴——寻找动漫M-ZONE人（详情可登陆www.m-zone.com.cn）。此赛事已经在2004年12月1日正式接受设计作品，并且将持续到2005年2月28日，凡是参加本次活动的M-ZONE人，只需设计一个M-ZONE人动漫形象，并为这个形象编写一段简短故事就有可能脱颖而出。这次比赛对参赛者要求非常宽松，设计的动漫形象可以是一个、也可以是一组人物，可以是各种动物，也可以是凭空想象的全新和个性化创意……只要“有性格，有风格”，就符合参赛要求。

这一活动不仅继承了动感地带的一贯风格，也第一次将动画题材全方位的引入到活动当中去，并旗帜鲜明地号召：“没错，我就是M-ZONE人。我读漫画书，看卡通片，玩cosplay，现在我还要亲自上阵画动漫！只要把心目中的M-ZONE人形象画出来，不管是专业还是业余，只要画出自己的风格，同时讲出相关动感故事，就有机会成为‘动漫M-ZONE人’”！

“动漫＋M-ZONE人＋个性化活动”的有机结合正是这次活动的特征所在。首先，M-ZONE本身就是受到广大年轻客户喜爱的移动通信品牌，以新奇的服务、超酷的体验和优惠的组合话费套餐等个性化服务吸引了众多年轻客户。其次，动漫本身对于年轻人、尤其是学生一族的吸引力不可小觑。这样的有机结合无疑符合他们喜欢漫画的普遍心态，具有很强的吸引力，足以号召年轻人更加积极的参与。同时，由于活动将评选出10名最佳形象奖和10名最佳故事奖，并为其专门定制手机，前200名参加活动的M-ZONE人都获得积极参与奖，无论从获奖面看还是从奖品的个性化看都具有鲜明的特色并具有很强的吸引力。

专家指出，作为中国移动通信最年轻的客户品牌，动感地带自2003年3月登陆全国以来，之所以能够取得突飞猛进的发展，其杀手锏就在于“创新”。作为中国电信业领域第一个客户群体细分理论的年轻人专属品牌，“动感地带”自面世以来就创新不断，先后举办首届中国大学生街舞挑战赛、赞助华语音乐榜中榜、联手快餐大王麦当劳共推“动感套餐”、冠名赞助周杰伦演唱会等一系列活动，无不通过创新彰显了“动感地带”“时尚、好玩、探索”的品牌特性。这些不仅有效吻合年轻人的个性，满足了他们的消费需求，更进一步提出了一种独特的现代生活方式与消费文化，都是通过业务创新让客户获得了个性化价值。

而此次“动漫＋M-ZONE人＋个性化活动”的活动拼盘又是一次全新的创意活动，让客户在积极参与的同时提升自己，并获得全新体验，这也是“动感地带”从吸引客户加入、到赢取客户赞誉，并进行深度扩张的重要步骤。





编辑部报告

田震：我愿以半兽人的热情、劳拉的活力、波斯王子的执著，G-MAN的神秘、李逍遥的洒脱、孙小美的温馨，祝大家心情愉快，共同进步！《大众软件》杂志、我、你们，又一起长大了一岁，让我们一起迎来共同的鸡年！

CROSS：给大家拜年了，祝大家每天都能从《大众软件》中获得快乐和知识。

上弦月：拜年！鞠躬！微笑:)

8神经：还在高中的时候，死党们给我取了一个带有“鸡”字的绰号（具体名称保密）。虽然很久都没有人叫过了，但是在鸡年回想起这事儿，还是让人感到……温暖。衷心希望每位读者在新的一年里能珍惜身边的朋友，并且能交到更多的朋友！

风行水：在古代，年是一种怪兽；在过去，年是一串鞭炮；在后来，年是一片红色；在我这里，年是一句祝福：祝大家新春愉快！

ACJ：祝大家在新的一年里，学习“鸡”极向上，生活生“鸡”勃勃！一定要新年新气象！

林晓：雄鸡一唱天下白，祝各位读者鸡年行大运！

冰河：说吉祥话不是本人擅长的，所以不多废话，祝各位在新年里处处平安，事事如意。

大漠小虾：也许很多读者会像我一样不远万里回家过年吧？祝你们一路顺风，全家平安！

阳光：祝大家新年新气象！

生铁：读者！我爱你们！另外鸡年到了，少吃点炸鸡吧……少吃两根炸鸡，多买一本“大软”！

心鹰：祝大家在鸡年里一帆风顺，二龙腾飞，三羊开泰，四季平安，五福临门，六六大顺，七星高照，八方来财，九九同心，十全十美！

littlewing：过年了，千万别把猴年的不痛快带到鸡年来。瞧瞧晚会，看看长辈，逛逛庙会，吃吃饺子，读读《大众软件》，乐乐呵呵，高高兴兴的过个年！

Say：《大众软件》10周年了，祝福伴随大软一路走来的读者朋友们新年快乐，万事如意！

jin：别相信他们说的，他们说的都不是实话。说句实话吧，看《大众软件》吧，因为你正在看。

星尘：长大了，《大众软件》长大了，我们的读者也长大了。新的一年祝大家快乐如滔滔江水，连绵不绝。

King：大家都比我说得好，俺来点实在的。俺发红包啦！大家评选一下谁的拜年话最好，发到我信箱的前20名人人有份，至于是什么……不要缠住我，找林晓姐姐么！

龙猫：哇，又过年了啊！我为什么要说又呢？今年是我的本命年，祝属鸡的朋友同喜，不属鸡的朋友同乐！





国产即时古典神话3D网络游戏
西游3D 网络版 online
代言人：著名主持人 安琥
2D西游
你玩腻了吗？
2月1日公测
游戏内BBS系统，
让你体验不一样的交流。
MEIC 中机电投资有限公司
CHINA MECHANICAL & ELECTRICAL INVESTMENT CO., LTD.
唐人互动
标点工作室
客服电话：010—63568306
官方网站：www.3dxy.cn

大众奖品区

人人有礼大派送

本期赠品为八佰拜时尚礼品网（www.800buy.com）提供的38元赠券。八佰拜时尚礼品网成立于1999年9月，由归国留学人员创办，并获得多家国内外投资机构的投资。八佰拜本着向年轻时尚的用户提供最经济、最方便的礼品服务的初衷，专注于向用户提供一流的时尚、精美、独特的礼品服务。主要产品有：宝石吊坠、手镯等精美饰品；名牌皮具；欧珀莱、玉兰油等国内外名牌化妆品；zippo火机、瑞士军刀、Swatch手表、野营用品以及民族布艺背包等。赠券以及赠券的详细使用方法请见本期杂志所夹的读者咨询卡。

38元赠券
卡号：RJ38

赠券使用说明：

使用本券在 www.800buy.com 购物可在会员价基础上充抵 38 元现金价值（只限赠券购物专区）；或以会员价购买商品（所有商品）；二者任选其一；不可冲抵运费。

有效期至：2005年2月28日。赠券的最终解释权归八佰拜所有。

友情提示：以上刊登商品以800buy页面价格为准，八佰拜保留最终解释权。

TOP TEN 投票

幸运投票者名单

信投：选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

奖品为网易提供的《梦幻西游》新款表情包子以及网易点卡

北京　占忠良	青海　宋　玉	湖北　梅　林
江西　佘义为	山东　卜宁宁	新疆　陈耕耘
浙江　朱健力	陕西　王川广	湖北　张　凡
上海　张晨光	湖南　林国峰	云南　杨理解
辽宁　李　宁	河北　刘亦阳	四川　王清志

网投：投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

奖品有上海兆鸿科技提供的《神之领域》T恤衫和水滴波特娃娃以及金山公司提供的《封神榜》游戏点卡。



辽宁　蒋　超	陕西　胡永启	天津　刘　强
安徽　罗　宁	江苏　罗兆宏	安徽　付　祥
安徽　金功鑫	四川　刘旭垒	北京　吴肖然
安徽　王　赫		

手机投票：手机投票获奖名单查询网址 www.popsoft.com/sms/topten.htm

1356XXXX277	1357XXXX011
1383XXXX506	1388XXXX976
1389XXXX181	





四通——前浪死在沙滩上

■本刊记者 龙猫

由于无力偿还拖欠银行的巨额债务，中国著名民营科技企业四通集团的注册商标于2005年1月19日上午在北京公开拍卖抵债。此次参加拍卖的系四通集团的全部系列商标，包括数十类总数近百件汉字、图形和英文商标。

据了解，此次拍卖活动源于一场持续多年的债务官司。1999年12月，四通仪器公司与光大银行中关村支行签订协议，四通仪器公司向光大银行中关村支行借款2800万元，期限从1999年12月28日到2000年12月28日，由四通集团公司提供担保。后来四通仪器公司未能如期偿还欠款，光大银行多次催要未果后，便一纸诉状将四通仪器公司和为其提供担保的四通集团一同告上法庭，请求法院判令四通仪器公司偿还2800万元借款及249万余元利息，并要求四通集团承担连带责任。2002年10月28日，北京市第一中级法院做出一审判决：要求四通仪器公司在判决生效后如数返还借款和利息，同时四通公司承担连带责任。判决生效后，四通仪器公司仍未归还全部欠款，最终光大银行向法院申请强制执行。但当时四通仪器公司正在停业清算，没有财产可供执行。2004年4月10日，四通集团和光大银行先后签订了两项分期还款协议，但到期后仍有1800万元欠款没有还清。2004年8月，光大银行再次向法院提起此案，最终法院希望以拍卖四通集团无形资产的方式，强迫四通集团履行还款担保义务。据估计，全部被拍卖的四通商标价值可能在6000万至8000万之间。

提起当年缔造中关村乃至中国IT界神话的"两通两海（四通、信通、科海、京海）"，在中关村摸爬滚打多年的老IT们无不津津乐道。成立于1984年的四通作为中关村的标志存在了20余年的时间，其掌门人段永基也被尊为中关村的"村长"；而当年的联想和方正等企业还只是被四通拍着肩膀说："干得不错，小鬼"的娃娃兵。四通当年靠制售打字机和汉卡起家，继而分出多家子公司，将业务范围扩展到多种领域，一时间遍地开花，四处结果。但它并没有将精力放在技术和研发上，而是始终沉浸在做生意赚大钱的快感中——可以说，四通最后上演的这出悲剧的剧本正是它自己从第一天就开始一笔一笔谱写成的。我们希望四通的倾倒给国内企业更多的是警醒和借鉴。四通的悲剧是整个中国IT界的悲剧，四通遇到的问题，所有国内IT企业都有可能遇到。几天前瀛海威倒下了，现在四通也倒下了，下一个倒下的会是谁？一个四通倒下去，会有千百家企业站起来么？

2005年1月19日以后，中国IT界的后来者们恐怕只能从仍然矗立在中关村大街上的四通大厦和北京城内一座叫做四通桥的高架桥上领略当年四通的风采。而其他仍打着四通旗号的公司，也只是还叫"四通"这个名字而已，人们也许再也不能从这些有着五花八门业务的公司身上找到老四通的影子了。今天看着当年被四通摸着脑袋拍着肩膀的毛头小子联想收购IBM PC业务的风光无限，再看当年贵为中关村标志的四通变卖家底还债，这一幕幕残酷的光景让人不禁慨叹。这真是长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上啊。

半月看点

雅虎系搜索流量在华超越Google

近日，互联网调查公司iResearch发布《2004中国搜索引擎研究报告》显示，2004年中国搜索引擎市场中，百度、雅虎系、Google分别以36.29%、22.72%、21.22%的用户占有率占据国内搜索引擎市场的前3位。其中"雅虎系"包含了雅虎中国门户搜索、"一搜"搜索门户以及3721地址栏搜索。另一份来自赛迪网、赛迪顾问发布的《2004-2005年中国搜索引擎产业投资机会研究年度报告》也显示，在用户最常使用的搜索引擎中，百度以32.9%的使用率居第一，而雅虎搜索门户一搜、雅虎中国门户搜索以及3721地址栏搜索分别以19.6%、10.7%以及5.9%的比例位居第二、第四、第六位。这样，雅虎系总体使用率达到36.2%，超过了百度。

微软发起反iPod联盟

2005年1月5日，美国拉斯维加斯消费电子展上，微软董事长比尔·盖茨表示将发起反对苹果电脑iPod数码播放器的联盟，并概述了合作计划。索尼、维亚康姆的MTV Networks、"个人交互电视"的先驱者Tivo、雅虎等公司纷纷加盟进来。这些合作公司将在微软提供的平台上制作出更多的音乐和电视节目，并放在微软的网站上。据悉，松下电器宣布将在音乐播放器中采用sd芯片技术以处理用微软Windows Media格式存储的内容。

门户技术应用研讨会在京举行

2004年12月22日，由中关村科技软件公司主办的门户技术应用研讨会在京召开，信息产业部、北京市发改委、北京市科委、中国软件行业协会、中关村园区管委会等有关领导到场。会上，中关村科技软件公司总裁朱希铎先生，结合中国信息化现阶段问题提出的"四个关键"的重要观点得到与会者普遍认同：推进信息化的关键是应用，促进应用的关键是领导，促使领导应用信息系统的关键是要简单，而简化信息化系统应用的关键手段是门户。



IBM披露PC业务亏损状况

2004年12月31日消息，IBM于12月30日向美国证交会提交的文件首次公布了其PC业务亏损情况。文件显示，截止2004年6月30日，PC业务累计亏损9.73亿美元。其中5亿美元已通过2004年12月初被联想集团以12.5亿美元收购，转移到联想集团名下。

投资合作

沃灵科技成为SanDisk公司中国总代理

近日，SanDisk公司正式宣布，沃灵科技有限公司成为其全线产品在中国的总代理。SanDisk公司拥有超过300项闪存专利，在全球闪存卡市场占有率第一，市场份额高达29%，并于2003年正式进入中国市场。沃灵科技有限公司是一家以电脑外围设备销售为主的全国性分销企业，并于2003年起涉足消费电子及数码领域，目前还是PalmOne、施乐及Viewsonic在中国的总代理。今后购买SanDisk产品时，可拨打沃灵免费服务电话（800-820-3036）或登录网站（www.worldlink.net.cn）查询真伪。

优派再度结盟佳都电子

近日，优派（ViewSonic）宣布与佳都电子携手合作，共同打造“旗舰”级键盘鼠标品牌。佳都电子是国内第二大IT产品分销商佳都国际集团旗下的重要成员企业，拥有强大的IT产品分销能力和遍布全国的营销网络。此前佳都也是优派显示器产品的两大全国总代理之一。作为全球著名的专业显示设备供应商，优派在键盘、鼠标、音箱等桌面产品方面也有着出色表现，并于2004年推出以“巧手键”、“摩登派”、“飞梭派对”套装为代表的键鼠精品。

华映结盟台积电

台湾省中华映管（CPT）公司将与台积电和广达集团成组建新的合资公司，中华映管将把自己的等离子显示器（PDP）事业部贡献给新成立的合资公司，新公司资产为50亿台币。中华映管销售和市场副总裁说，新的合资公司将在大陆建立生产工厂，厂址设定在福州，生产能力达到6万～9万块面板/月，比中华映管目前7000块面板/月的生产能力有了显著提高。合资公司将集中精力生产等离子显示器主流尺寸产品，从42～50英寸不等。

富士康扩大在港IPO规模

富士康国际控股计划扩大在中国香港公开招股（IPO）的规模，融资额将比以前增加25%，达到50亿港元。富士康是中国台湾省鸿海精密工业股份有限公司在内地投资兴办的高新科技企业，主要业务包括计算机系统组装、无线通信组件及组装、光通信组件以及消费性电子等。

前沿技术

3D引擎植入手机

近日，英特图公司研发的3D引擎被CECT 868A手机采用。应用3D引擎使该款手机可采用3D互动屏幕保护程序，还可让用户根据需要加载各类3D应用。

移动电话新标准

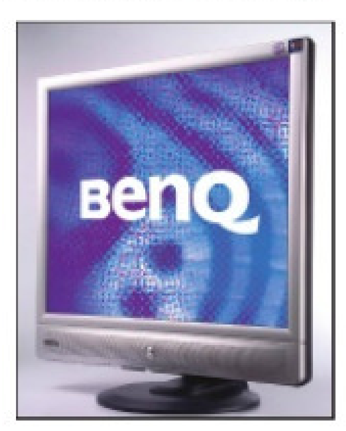
2004年12月31日，26家国际无线运营商和电信制造商，包括NTT DoCoMo、德国西门子、英国沃达丰、日本NEC、法国阿尔卡特等达成意向，共同开发先进的移动电话标准——即时传送高分辨率视频。据称，基于此项技术的移动电话服务，其速度将比现有的3G服务高出9倍，预计将于2009年投入使用。

微软将推出A1安全服务计划

近日，据知情人士称，微软的反病毒、反间谍软件市场战略已经基本成型，即准备走先免费、后收费的道路。微软的这一安全注册服务计划命名为“A1”。早在2003年夏季，微软就并购了反病毒软件销售商GeCAD，2004年底又并购了反间谍软件商Giant。但新的安全注册服务计划中是否含有这两家公司的开发技术不得而知。微软很有可能将这种可更新型安全注册服务的一些技术特征直接添加到下一代Windows操作系统中去。

BenQ发布5毫秒灰阶极速液晶

2005年1月5日，明基在北京召开“BenQ开创彩色极速时代——灰阶5ms液晶显示器全球首发”新闻发布会，同时发布了3款拥有极速灰阶响应时间的液晶显示器：灰阶5毫秒17″液晶显示器FP71V+、灰阶6毫秒19″液晶显示器FP91V+及19″灰阶8毫秒液晶显示器FP91E。它们均通过BenQ先进的OverDrive液晶驱动加速技术，获得更快的灰阶响应速度。按明基的说法，现有的8ms黑白响应时间并不能充分满足实际应用需求，只有以灰阶（GTG，gray to gray）响应时间概念为液晶反应速度的计算方式，才能更准确地体现LCD的响应速度。



上市信息

赛门铁克诺顿2005系列产品

近日，赛门铁克发布了2005系列最新产品，包括：诺顿网络安全特警2005、诺顿防病毒软件2005、诺顿个人防火墙2005和诺顿反垃圾邮件2005。该系列产品具有新的防护互联网蠕虫功能，间谍软件检测功能；采用了新的机密信息阻止工具和入侵防护技术，并继续提供自动服务。

盈通剑龙6200 TC显卡

即将上市的剑龙G6200TC显卡选用了NVIDIA公司最新核心、名为NV44的图形处理器GeForce6 6200 with Turbo Cache。显卡本身搭载16MB、32bit规格的显存，支持最大共享128MB的系统内存，选用了2.2ns的高速显存颗粒，64bit内存空间作为第二层数据通道，对大量图像数据进行管理，增强图形处理器的工作效率。盈通剑龙G6200TC不仅融和了最新的GeForce6图形架构，还使用了PCI-E接口规格，是市场上一款最低价的GeForce6级PCI-E显卡。**市场参考价：649元。**

浦科特PX-TV402U视频录像机

七喜电脑公司在拿下全球知名品牌SONY液晶显示器的全国代理权后，最近又取得浦科特（PLEXTOR）视频产品的全国总代理权。浦科特PX-TV402U个人视频录像机即将面市。它允许用户和卫星电视、有线电视、电视信号广播等设备相连接，将其中的节目保存到PC中。此外，功能强大的PX-TV402U还可和便携式摄像机、录像机或DVD播放器等设备连接，把家庭录像直接保存到PC中。



英特尔娱乐电脑

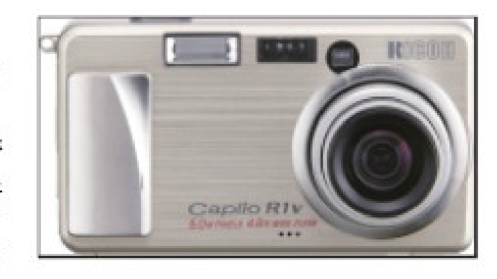
近日，英特尔推出“娱乐电脑”新概念。“娱乐电脑”是数字家庭媒体“命令中心”的新电脑，位于娱乐设备机架之上，通过远程控制或无线键盘来与电视机配合工作。它可暂停、快进和快退直播的电视节目，通过无线家庭网络传输数字内容，从而使用户可在家里的任何地方分享、播放或观看彼此的内容。英特尔在该产品中采用了基于支持超线程（HT）技术的Intel Pentuim 4处理器，并采用Intel 915高速芯片组。这些技术引入了一系列强大的音频、视频、无线和其他功能，而这以前只能在定制配置的专业电脑上才能看到。

LG暗金系列移动存储

近日，LG公司推出暗金系列移动存储产品。该系列产品采用暗金色的金属材质，超稳定A级Flash芯片，擦写次数可达100万次以上；具备USB 2.0接口，传输速度达480Mb/s，并兼容USB 1.1规范，重量仅11克。

理光数码Caplio R1V相机

2005年1月初，理光数码相机Caplio R1V上市。该产品全金属机身，厚度25mm，重量150g；拥有500万像素；采用理光专利“平滑图像引擎”，0.8秒开机时间，0.05秒快门反应（在焦距锁定的情况下，快门时滞可缩短到0.003秒）；28mm广角，1cm微距，4.8倍光学变焦，光学广角远摄变焦（28-135mm）。



艾尔莎影雷者620TC发布

日前，NVIDIA面向全球发布了采用Turbo Cache技术的GeForce 6200TC图形核心，艾尔莎也同步推出了基于该图形核心的艾尔莎影雷者620TC显卡（采用与影雷者660相同的NVIDIA GeForce 6系列构架）。Turbo Cache技术的运用可使PCI-E规格总线的带宽得到充分发挥，并完全兼容目前主流版本的DirectX及OpenGL图形扩展程序，为游戏提供最佳的支持；支持Shader Model 3.0技术及PureVideo技术，能在增加性能的同时提升画面品质。



新贵推出“猎鲨豹II”光学鼠标

新贵科技近日推出“猎鲨豹II”MS-033OU10键光学鼠标。采用人体工学外形设计，两边略凹，握感舒适；光亮银和经典皮革黑相结合，1.2cm的宽厚滚轮，内部采用安捷伦IC，具有800cpi的分辨率，运行快捷灵敏；设计了10个功能键，无需驱动程序，即可实现上、下翻页，视窗切换、开关电脑等功能。**市场报价：128元。**



富士康915G7AD-8EKRS主板

近日，富士康推出Foxconn 915G7AD-8EKRS主板。该主板集合了PCI-EX16+AGP 8×两种显卡插槽和DDR+DDR II两种内存插槽，同时具备新架构中的LGA 775等一切新技术；采用Intel 915G+ICH6R芯片组，整合Intel GMA900图形处理芯片；具有4条内存插槽，可兼容DDR和DDR2两种规格，最高可支持2GB内存。



53键位键盘

New Standard公司打破QWERTY的100多个键位的标准，推出了一款只有53个按键的键盘。该键盘按照ABCD顺序排列键位（如图），并且用不同的颜色区分不同功能的按键。看上去很像是小朋友用的键盘，其实是给成年人用的。**市场参考价：69.95美元。**



雅虎IE修复专家2005

近日，雅虎“IE修复专家2005”正式发布。该软件的最大特点是基本上涵盖了通过用户上网有可能碰到的绝大部分安全问题，其含义已超过了“IE修复”的范畴，可针对整个系统进行修复。功能类似于业界著名的“HiJackThis”软件，但界面非常友好，不同级别的用户均可利用其解决问题。目前用户只需进入http://zs.3721.com即可免费使用该软件。



希捷Barracuda 7200.8硬盘

2004年12月14日，希捷科技宣布面向亚太地区发售其容量最大的PC硬盘。这款Barracuda 7200.8的容量高达400GB，是业内迄今容量最大的PC硬盘；拥有最高的数据存储密度，单碟容量可达133GB。该硬盘转速为7200r/m，配有8MB或16MB高速缓存，容量规格有200GB、250GB、300GB和400GB，可选用全速SATA接口或IDE接口。希捷公司为所有通过代理渠道发售的内置硬盘提供5年质保。

捷波K8T800主板

捷波（Jetway）针对中高端用户特别推出了其智尊系列主板，其中智尊Odin K8T8P可支持1GHz的前端总线。智尊Odin K8T8P采用VIA K8T800+VT8237芯片组，支持Socket 754的Athlon 64处理器和最高2GB的DDR400内存。该系列提供了特有的智能涡轮增压技术（Intelli-turbo）和可根据CPU占用率的动态智能判断功能，适时提高PC效能，最高可达20%之多，使用户切实享受到高端技术带来的升级体验。

降价促销

微星MSI 5511新款促销

近日，微星新版MS-5511MP3播放器上市。该产品采用目前最新的Sigmatel STMP3502音效芯片，支持Line in输入；内置立体声FM收音机，可自动搜索15个调频频道，还可利用功能键以1MHz的调频进行微调；采用高速的USB



2.0接口，传输速度达480M/s；节能方面也有很大提高，只需1节7号（AAA）电池，就可连续播放12小时；品质保障让人放心，这款MP3率先在国内推出了3年质保。**市场参考价：399元。**

磐正915平台5EPAJ降价

近日，EPoX（磐正）915平台5EPAJ从1099元降至899元进行促销。该产品采用支持533/800MHz外频的LGA 775 Pentuim 4处理器，提供双通道DDR333/400内存；4组SATA接口，8组USB 2.0接口，1条PCI-Express ×16插槽和2条PCI-EXpress ×1插槽；板载Marvell 88E8001以太网控制芯片。



飞利浦LCD新春促销

日前，飞利浦发动“LCD总动员”大规模促销战役：从2005年1月1日起，飞利浦将旗下大屏幕主流液晶显示器190S5的售价由原先的6200元直调至3888元，同时购买此款机型的消费者还可获赠价值788元的专业防水冲锋衣一套。飞利浦新春促销的后续活动也将陆续展开。

磐正联手AMD赠送DOOM3

即日起，凡购买EPoX（磐正）EP-9NDA3+/9NDA3J主板和速龙64处理器套装，将免费获得正版DOOM3游戏一套，价值78元。磐正9NDA3+采用NVIDIA nForce3 Ultra单芯片设计，标准ATX规格，5个PCI插槽；采用三相供电设计，全部采用三洋电容；提供4个SATA接口，支持RAID 0、1、0+1和JBOD。

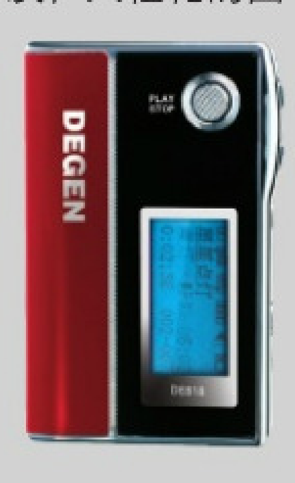
丹丁DX6 MP3促销

近日，丹丁数码宣布启动主题为“执子之手，与之偕老——丹丁奏响爱情圣曲”大型促销活动（凡购丹丁MP3均送火红的爱情手套一副，多买多送，送完为止）。此次促销活动网罗了丹丁旗下热销的“大屏MP3”——DX6、“艺术彩蛋”DX8及功能增强版DX8 PLUS等精品。其中DX6新上市了512MB的大容量版本，兼容MP3、WMA、OGG编码等多种格式；连续播放音乐可达15小时以上，并提供了TTS文本朗读功能。**市场参考价：128MB/1099元，256MB/1299元，512MB/1599元。**



德劲DE818 MP3促销

近日，德劲将512MB的DE818 MP3直降300元至699元。该产品正面采用纳米玻璃镜面与镜面金属铝材质，人性化的图形界面与炫酷的七彩背光相得益彰。作为国内收音机领域的第二大品牌，德劲DE818 MP3带有异常灵敏的FM接收功能，在自动搜索状态下也能搜索到尽可能多的电台，且声乐非常清晰；能存储30个电台，并可同步录音。



讯景6200TC显卡促销

2005年1月1日，讯景6200TC显卡全面上市。该产品上市价不到700元，还随卡赠送育碧年度最值得期待的续作《波斯王子——武者之心》Demo碟一套。

TCL液晶电脑全线促销



近日，TCL宣布发动主题为“TCL全线液晶电脑王朝，兴奋体验中！”的寒假促销活动，一举推出15.4″宽屏、17″、19″、23″超大宽屏等全线液晶电视电脑产品（其中，除15.4″宽屏液晶电脑外均带电视功能）。

华擎P4V88主板促销



近日，华擎P4V88主板促销，从445元降到了395元。该主板采用VIA PT880芯片组，支持超线程、FSB800；双通道DDR400内存，SATA硬盘，支持RAID 0、1及JBOD；IDE接口支持ATA133；集成声卡、网卡，拥有DualStream64内存增效技术。

惊鸿一瞥

■ 2004年12月31日，联合通讯社消息称，三星电子自生产液晶显示器(LCD)的1995年到2004年，累计LCD销售额已突破30万亿韩元。

■ 2004年12月31日，中国移动业务2004年1月～10月的统计数据显示，中国移动新业务收入占总收入的比重超过16%，WAP注册用户超过3000万户，是去年同期的5.8倍；彩铃用户月均复合增长率达39%。

■ 索尼爱立信宣布，2004年第三季度，索尼爱立信手机出货量达1070万部，同比增长51%；税前收入达1.36亿欧元，净利润为9000万欧元。

■ 2005年1月4日，据《日本经济新闻》报道，联想集团将接手IBM日本公司，并于今年4月正式成立日本子公司。

■ 市场调研公司In-Stat/MDR据2004年前3个季度统计数据和第四季度的预估情况，认为全球无线Modem市场增长迅猛，到2009年出货量将超过1400万台。

■ 日前，据夏普（中国）统辖林挺庆介绍，售价近7万元的全球最大45″夏普液晶电视于2005年元旦期间攻入北京市场，50台的初步销售数量，还没进入卖场就几乎被订购一空。

■ 市场调研公司IDC公司预测，2008年，用于Linux操作系统运行的新PC和二手PC的销售额将达100亿美元，而Linux出货量将达到1700万套，使Linux PC的保有量达4260万台。

IT职位人气指数TOP TEN

2005年1月1日～2005年1月15日

排名	职位	职位数量（个）	薪资水平（元/月）
1	软件工程师	1542	6500
2	销售人员	1360	4000
3	区域销售经理	980	6000
4	安全顾问	770	4000
5	JAVA开发人员	654	4500
6	测试人员	426	3000
7	Language Reviewer (Part-time)	325	3000
8	嵌入式软件工程师	275	5000
9	ISSC-Web Technology Developer	121	8000
10	日文软件开发工程师	93	7500

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com



卓越请我听音乐

■本刊记者 龙猫

这阵子编辑部里突然流行起网上购物，我和我周围的许多同事都在电子商务网站上买了不少东西。我们经常浏览的电子商务网站中包括一家知名度较高、规模较大的网站，其名曰“卓越”。足不出户便能用相对低价买到自己想要的东西原本应算是不小的收获，但相对起我在拨打卓越网客户服务电话时的重大发现，这些就实在不算什么了。真是不打不知道，敢情卓越网不知什么时候开通了电话点歌业务。

2004年12月某日，我在卓越网上发现某经典卡通片的典藏版DVD套装，号称全国共限量5888套，标注市场价600元，卓越售价299元，由卓越网独家发售。早想收藏这套卡通片的我立即不假思索地发了订单，甚至连“既然是卓越网独家发售，又何来600元的市场价”这样的常识性问题都没有思考。订单下达后，我收到了卓越网让我倍感温暖体贴的“北京、上海等城市将在24至40小时内送货上门”的承诺。此后大约过了4个或是5个24小时后，我收到了卓越发来的“将在承诺时间内送货”的电子邮件，并在收到邮件后的24小时内收到了货品。这时我才恍然大悟，原来这“将在24至40小时内送货”的承诺是人家说了算的，人家什么时候发给你，什么时候就是“承诺时间”的起点。

这件事没过多久，我又在卓越上发现了两张垂涎已久的CD。经受不住诱惑的我又一次下了订单，还鬼使神差地选择了信用卡付款。下单成功后我再次看见了“将在24至40小时内送货”的承诺网页，此时我已不再对卓越的承诺抱任何希望，这个页面的出现反倒让我怀疑自己先行付款是不是一种愚蠢的行为。大约过了2个24小时，过分痴迷于先前那套卡通片的我决定把续集也买下来——现在来看这无疑是个错误甚至愚蠢的决定，然而当时的我却没有意识到这一点。

这一次显然比前几次要快得多，只过了3个或4个24小时我就收到了“将在承诺时间内送货”的邮件，并在“承诺时间”内收到了货品。如果说事情到这里就结束就大错特错了，因为那套名为《头领战士》的DVD的综合表现着实给了我一个巨大的“惊喜”。片头动画首先给了我一记迎头痛击，看了半天没发现一位故事中的主人公，让人不得不怀疑是否哪里出了问题；画面的粗糙程度足以和VCD媲美配音方面，无论英文还是中文配音都达到了票友级的水平。很明显，所有配音演员都拿到了正确的属于自己的剧本，并用标准的播报新闻的语气从头念到尾。至于里面偶尔出现引人发笑的文字和翻译错误，只要不认真听就肯定听不出来；即便不小心听了出来，也权当给严肃的故事情节调节气氛了。

为了不让更多善良的消费者再有和我相同的遭遇，我在卓越网上《头领战士》的商品评论页面上如实地对这件商品的特点进行了描述。然而，当第二天再次查看这件商品时，我并没有找到自己的评论。我无法断定这是不是意外事件，但我不得不把这和“承诺时间”联系起来——是不是只有卓越表示满意的评论，才是真正的评论？

别着急，就要说到听音乐的事了。还记得我那两张CD么？是的，它们还没送到。到了第6个24小时，忍无可忍的我决定拨打卓越网的客户服务电话。电话拨通后，那头便响起了优美的《七里香》。客观来说，我还是比较喜欢这首歌的，但如果接听设备换作1分钟6角钱的手机就让我难以接受了。只听着电话那头“周杰伦”慢条斯理地演绎他的R&B，就是不见客服人员接听电话。我忘记听到第几遍“窗外的麻雀……”时，客服小姐温柔甜美礼貌的声音终于在耳边响起。“我的CD怎么还没送到？”“对不起，您的CD现在缺货，正在调拨状态。”“缺货为什么不在商品页面上注明？”“这……您的CD正在调拨状态，请再等几天。”“还要等多久？”“这……最多两三天。”“你们不是承诺24至40小时送货么，我已经等了7天了。”“这……您再耐心等等吧，您的CD正在从外地调拨，最多两三天就到了。”到了第10个24小时，我再次拨打电话，听了几遍“窗外的麻雀……”后，客服小姐再次用温柔甜美礼貌的声音告诉我：“您的CD正在调拨状态，最多两三天。”到了第13个24小时，我从上午到下午多次拨打这个电话，可再没听到过客服小姐温柔甜美礼貌的声音，只听见周杰伦在电话里不停地数麻雀。

类似“店大欺客”这样的难听话我不会说，诸如“以人为本”这样的说辞我也不会提。但或许我可以这样理解：亚马逊没给卓越足够的资金安装足够的客服电话，招收足够的客服人员，调拨人员、送货人员；没给卓越建立完善的物流渠道，更没给卓越灌输把用户当回事这样的理念，所以我才会有这样的遭遇。如果一件是意外，两件是巧合，那么三件、四件又是什么？在这里，我只是一名普通消费者；我不敢说自己能代表怎样的消费群体，但窥一斑而知全豹的道理总有人明白是什么意思。我不知道我何时会收到“将在承诺时间内送货”的邮件通知，但我知道我收到后会有怎样的心情。另外，作为一名消费者，我希望在认为自己合法权益受到损害的情况下讨个说法时，不会再被人强迫付费听音乐。最后要强调一点，卓越是中国电子商务行业的代表，谁也不能保证自己不会在这个行业中的其他网站有此遭遇。只希望卓越的竞争对手们能引以为戒，而不是一边对卓越幸灾乐祸，一边若无其事地继续给消费者放付费音乐。

就在本期杂志排版的当天，即第16个24小时，卓越网主动给我打来电话，通知我订购的CD始终没货，建议我更换其他商品或选择退款，但当时使用的25元代金券无法退还。这一次我彻底无语了。

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

《大众软件》读者俱乐部优惠商品公告

每款产品每人仅限5套

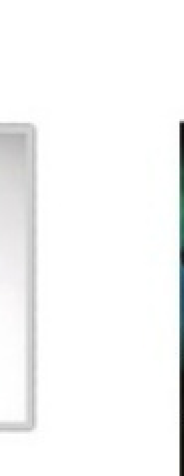


方案A：时尚卡通摄像头



方案B：漫步者H500高性能立体声耳机

方案C：手写板



原价24元
折后价21.6元
（邮寄挂号加收5元）
《大众软件》游戏剧场精华本



MP3-F03

产品名称：MP3-F03
产品规格：128M
赠送：外置FM

产品功能：
*可选颜色 蓝色/红色/黑色
*支持多种音频格式，
如：MP1，MP2，MP3，WMA，ASF，WAV等；
*固件升级功能；
*内录功能
*免驱动U 盘功能
*(异度空间)磁盘模式
*录音/复读
*7种音效模式：自然，摇滚，流行，古典，柔和，爵士，重低音
*7种背景光
*多种播放模式
*定时开机：可以设定睡眠模式和省电模式，使您使用起来备感方便；
*全自动功能表
*外形尺寸：31mm*70mm*17mm
*重量：25克（不含电池）
*显示屏：点阵（96*26）液晶屏，EL 七彩背光
*电源：7号（AAA）电池
详细查询：http://www.funten.com/List.asp?id=244



MP3-IDEAI

产品名称：DW-823 MP3
产品规格：128M
赠送：外置FM

产品功能：
*支持MP3/WMA格式歌曲播放；
*支持高品质录音；
*A-B复读功能；
*支持移动存储，可伸缩式USB口设计美观大方，方便使用
*1节AAA碱性电池可播放8小时
*可直接删除音乐和录音文件
*ED彩灯提示
*产品尺寸：66×34×14(mm)
*颜色：黑色
详细查询：http://www.mp3198.com/detail_win120.asp



M-108 闪存

产品名称：M-108
产品规格：128M

产品功能：
*精美外观 水晶透明挂绳
*支持USB-HDD/ZIP DOS启动选择
*移动存储设备，使用方便
*USB接口，即插即用
*WINDOWS ME/2000/XP不需驱动
*整块蕊片电擦除，耗电低，集成度高
*体积小，可靠性高，重复使用性好
*可擦写100万次以上，数据至少可保存10年

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。

会员将享受如下服务：

1、定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2、定期为俱乐部成员提供免费赠送游戏点卡或软件。
3、不定期为俱乐部成员赠阅最新新产品宣传品及行业资讯。
4、不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5、优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6、如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
7、如需其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社并注明。
8、请勿在信中平寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

样本
中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人姓名 大众软件杂志社 汇款金额 ¥220.00
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX 邮编 100000
附言：例：购买MP3产品

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036 信封封面请注明“《大众软件》读者俱乐部”活动
咨询电话：010-88118588-8000
E-mail:8000@popsoft.com.cn

超越极限
——全球最小笔记本电脑索尼VGN-U8C

■晶合实验室 狂暴鸭（实习）



厂商：索尼电子（中国）
上市：2004年12月
售价：14888元
附件：电源适配器及电源线、扩展底座、支架、折叠键盘、线控器、电脑和键盘保护袋、手写笔、便携式DVD刻录机、系统恢复光盘
推荐：追求时尚，对便携性有较高要求，且具有高消费能力的用户
咨询电话：800-858-0888

2004年底索尼发布了多款新的笔记本电脑，包括以商务性能为主的B系列、兼顾商务和娱乐功能的S系列、时尚小巧且功能强大的T系列和极为小巧U系列，我们这次拿到的是号称目前全球最小的笔记本电脑——VGN-U8C（以下简称U8C）。

单从外观来看，你很难一眼判断出索尼U8C到底是什么：167mm×108mm×26.4mm的尺寸，与PDA不相上下，但硬件结构则基于笔记本电脑设计；只有触摸式液晶屏与功能键，类似于平板电脑，且同样是手写输入，但不用依赖Windows XPTablet Edition这样的专用操作系统，而是预装了WinXP简体中文家庭版及众多索尼自主研发的AV/IT整合软件；仅重550克的机身继索尼X505后再一次刷新了轻薄型笔记本的记录，这就是全球最小的笔记本——索尼U8C。



底座上的U8C

U8C可谓"五脏俱全"：Celeron M 353处理器（900MHz，迅驰架构Banias核心）、i855GM芯片组、256MB DDR 266内存（可扩充至512MB）、东芝1.8英寸20GB硬盘（4200r/m）、集成显卡（共享64MB内存）、Intel 10/100Mb网卡，搭载Atheros公司具有Super G技术（*注）的802.11g无线网络芯片（型号为AR5213A）、1800毫安时锂离子电池。虽然集成了这么多东西，但它的整体散热良好，长时间使用除电池中心部位升温明显外，其它部分控制得不错，风扇噪声稍大。

注：Super G技术可借助Atheros无线网芯片上的硬解码器，通过帧爆发、快速帧和实时数据压缩和解压缩，加速无线网络的数据传输和接收。



带指点杆功能的可折叠式键盘

U8C配备了5.0英寸高亮触摸式液晶屏，标准分辨率为800×600，最大支持1600×1200；借助Clear Bright LCD技术，并经过防反射处理，其色彩和对比度得以大大增强，在强光下仍有出色表现，且具有很大的可视角度。屏幕左下角的ZOOM（缩放）、ROTATE（旋转）两个键用于调整画面大小与显示方向，当使用超过标准的分辨率时，液晶屏只能显示局部图像，可通过光标或索尼的辅助软件移动画面。



屏幕两侧的控制键

机身左上部的3个按键分别代表鼠标中央键与左、右键；右下角分别为功能选择器、亮度按钮与NextText（激活手写输入）按键；右上方的五维控制键具有光标移动与回车键的功能，下面的指点杆提供了更多操纵选择。屏幕旋转时左上与右下的按键功能会互换，且所有按键均可通过SONY Notebook Setup软件重新自定义操作方式，人性化设计可见一斑。



手写笔

U8C在设计上体现了诸多创新：机身上每个按键都经过精心设计，金属拉丝工艺显得高贵而时尚；按键操作时会有淡紫色的背光亮起，不仅给人以视觉享受，在光线较暗时还起到照明作用。使用随机附送的线控器配合VAIO Zone软件，U8C立即变成了一台便携音乐播放器，可在节能状态下进行音乐播放。它的另一个亮点是独特的凹陷形手写笔，与传统棒状笔相比，我们的拇指可舒服地放在其内弯上，握起来更舒适；笔带连在机身上时又可做为腕带使用，既方便了携带，也使手写笔不易丢失。



手写软件界面

它的手写输入速度一般，这与识别软件有关，其自带软件的识别率不理想（特别是对连笔的识别）。

受尺寸限制，U8C没有在机身上提供过多接口：机身左侧是线控器（耳机）插孔、Hold键与电源开关；上方为记忆棒和CF读卡器，配备CF读卡器在索尼的笔记本上还是第一次；顶部最右侧的“Standby”待机键也可启动电脑，右侧有Wireless（无线网卡）控制键及“Ctrl+Alt+Del”键。U8C只在机身右侧提供了1个USB 2.0接口，但与具有4个USB、VGA/LAN、带有直流输出的IEEE 1394接口（小4针）的扩展底座连接后，它就会摇身一变成为功能强大的笔记本电脑，再加上可折叠键盘，呈现在眼前的就是一台超小型台式机。



机身上方有出风口与记忆棒/CF读卡器

U8C的扩展底座上有1个S1按钮（可自定义，默认为启动IE浏览器）和1个显示输出按钮，可在U8C和外接显示器之间进行切换。可折叠键盘非常轻薄，但也具有指点杆功能与按键指示灯；其按键弹性较大，键程较短，习惯台式机键盘的用户需一定时间适应。随机器提供的IEEE 1394接口外置4×DVD±RW刻录机既增强了U8C的娱乐性，同时也弥补了硬盘容量较小的问题，但其读盘噪声控制得不理想。

索尼为U8C配备了DVD系统恢复盘，即便是初学者也能按照其提示完成系统恢复，但恢复软件规定硬盘只能分为C、D两个区，且C盘最小容量为10GB，给用户



扩展底座上接口很齐全

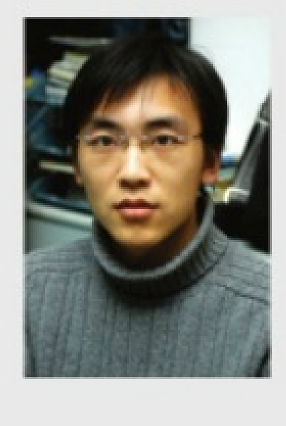
留下的可操作空间不多。恢复后系统为Windows XP家庭版+SP2，驱动程序与所有软件已安装完毕，它附带的软件非常齐全，有Acrobat Reader 6（PDF阅读）、WinDVD 5（影音播放）、Sonic RecordNow!7（刻录）、Norton AntiVirus 2004（防病毒），以及索尼自己的SONY NextText、Notebook Setup 4.1、SonicStage 2.1、VAIO Media 3.1、VAIO SLIT Screen Saver、VAIO Zone 1.1等。傻瓜式的操作加上随机提供的手把手入门教程，U8C的易用性令人称道。

我们用Business Winstone 2004和CC Winstone 2004测试U8C的整体性能，其成绩分别为11.9分与10.8分，Battery Mark 4.1测得电池寿命为1小时53分钟。除电池使用时间较短外，它的性能还算不错，完全能满足日常文字处理、网络和影音应用。



线控器

U8C虽然做了很多人性化的设计，但依然弥补不了一些天生的缺憾：机身的缩小使得它很难配备高容量电池，使用时间相对减少；机身缺少键盘使文字输入变得相对繁琐；液晶屏虽然显示效果出众，分辨率精细，但较小的字体使得长时间使用后易疲劳（毕竟屏幕大小只有5英寸）；如果想完全拥有与普通笔记本电脑相同的功能，U8C外挂设备后的体积又超出了便携范畴。我们认为，U8C在很大程度上属于概念性产品，与其说它是笔记本电脑，不如看作PDA与平板电脑的结合体。与传统笔记本电脑相比，U8C在追求更小巧轻便的同时，性能上的损失也不大；与PDA比较，U8C的体积相差不大，但性能强大了许多，实际应用中更得心应手。



U8C是继X505后，索尼推出的又一款新潮、时尚、另类的笔记本电脑，它再一次刷新了笔记本体积、重量的记录。这款拥有相当技术含量产品的出现显示出索尼强大的研发实力，进一步巩固了索尼在超轻薄电脑领域的品牌形象。从一款笔记本电脑的角度来看，U8C超小的体积、炫酷的外观和非常独特的设计是它捕获人心的关键，而性能和使用舒适性则并非其所擅长，这也许就是索尼多方面权衡后给予这款产品的定位；而上市之初的高昂价格，则显示它会是高消费能力追新一族的奢侈品。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★☆

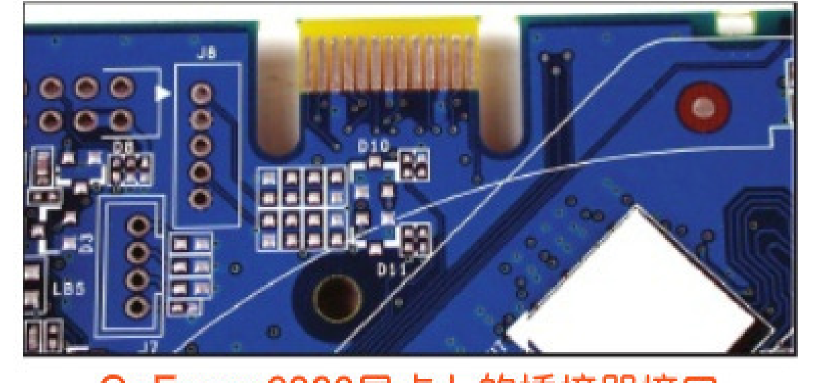
史上最强组合——华硕nForce4+双GeForce 6800 Ultra SLI系统



■晶合实验室 魔之左手

厂商： 华硕电脑（中国）
上市： 2005年1月
售价： 1750元（主板）+6999元×2（华硕EN6800U显卡×2）
附件： 驱动光盘、桥接器等
推荐： 资金极为充足的顶级玩家和职业游戏玩家
咨询电话： 800-820-6655

对于一些资深玩家而言，3dfx的双Voodoo2 SLI曾代表了最顶级的3D装备。而近年来显示芯片的能力突飞猛进，单一芯片的处理能力已足以应付3D应用程序，因此在大部分时间里都是软件在追赶硬件的脚步（当然，对于内地市场来说，消费能力的限制让大部分玩家选择了中低端显卡，所以不太会有这种体验）。但为了追求更爽快的游戏感受，厂商其实也没有放弃类似的设计，例如多芯片设计的Voodoo 5、ATI Rage Fury MAXX等产品。在AGP时代，其系统架构很难实现双显卡SLI，而灵活性更好的PCI-E平台则给了厂商一个机会。尽管NVIDIA新的GeForce 6系列已拥有相当好的性能，它仍利用自己同时拥有显卡和芯片组设计能力的优势（同时也作为3dfx技术的继承者），推出了支持多GPU技术的SLI系统，进一步提升其最高端产品的3D能力。



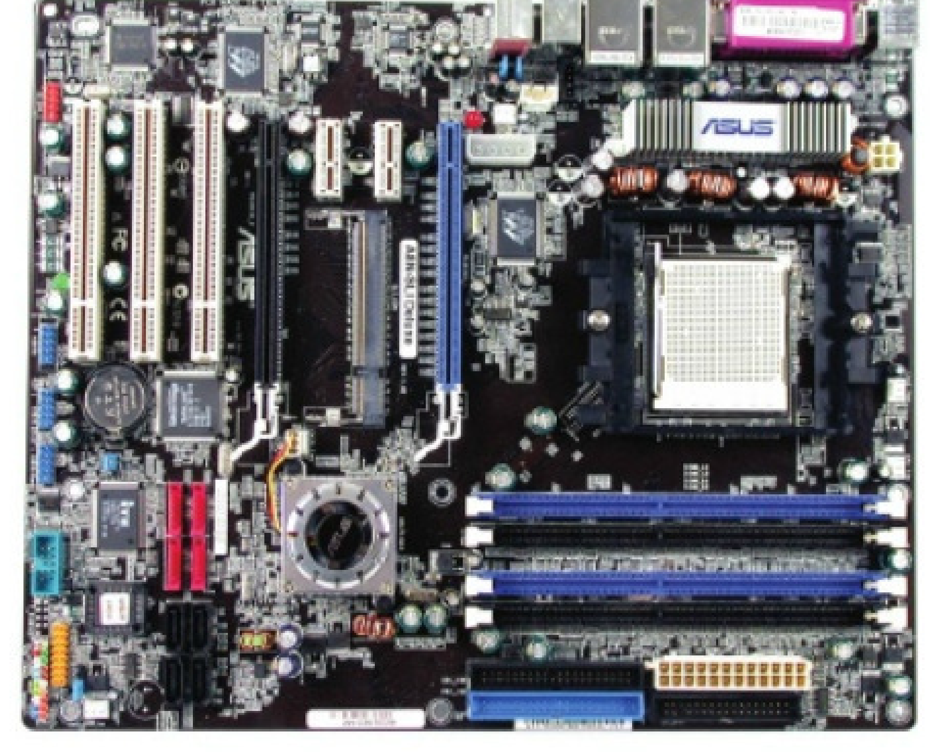
GeForce 6800显卡上的桥接器接口

NVIDIA的SLI（Scalable Link Interface，可扩展连接接口）技术与Voodoo的SLI（Scan Line Interlace，扫描线交错）有明显区别，前者强调可升级性，扩展性很强，搭配更自由。NVIDIA SLI在应用程序中会自动选择AFR（Alternate-Frame Rendering，交替帧渲染）和SFR（Split-Frame Rendering，分割同帧渲染）方式，两种方式的优势分别在提高几何处理能力和渲染能力方面：AFR指每个显卡负责1帧，例如副显卡渲染第N和第N+2帧画面，而主显卡则负责N+1和N+3帧，依此类推；SFR则是将画面分成上下两部分，由两块显卡分别渲染，并根据上下部分渲染工作量的大小调整分配比例，保证每个GPU的负载平衡。

对于整个系统来说，芯片组能提供的PCI-E通道数量是有限的，一般都不会超过30个，所以不可能支持2个PCI-E X16显卡同时工作；而NVIDIA的SLI选择了2个PCI-E X8通道，这样可平衡双显卡的负载，因带宽缩小而造成的性能损失也较小。相对来讲，目前其他芯片组厂商提供的SLI方式均采用非平衡的双显卡接口，其与NVIDIA显卡的配合效果还有待检验。

目前NVIDIA支持SLI的显示芯片包括GeForce 6800系列和GeForce 6600 GT，但采用这些芯片的显卡并不一定都设计为支持SLI方式，而观察显卡上是否有桥接器接口是最简单的识别方式。有趣的是，由于采用了相似的内核和SLI控制单元（集成在芯片内部），目前也有使用不同GPU显卡进行SLI连接的成功案例，这是Voodoo的SLI方式绝不可能达到的，因为扫描线交错方式要求两块显卡严格同步工作。当然，不同核心或同核心不同品牌的产品（可能采用不同BIOS设置）组成的SLI系统对性能也有一定影响。

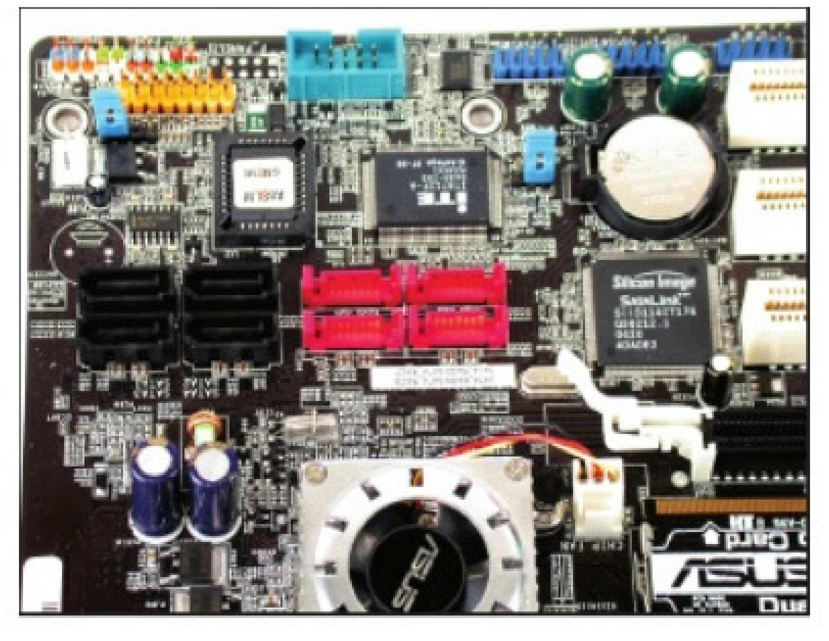
nForce4 SLI和GeForce6系列分别是NVIDIA第一款支持SLI的芯片组和显示芯片产品，作为主板和显卡大厂的华硕则为玩家提供了全套SLI系统，我们这次拿到的便是一套华硕的SLI系统。其中华硕A8N SLI Deluxe是一款全尺寸ATX主板，基于nForce4芯片组，采用华硕产品少见的黑色PCB，支持Socket 939接口Athlon64/FX处理器。它支持双通道DDR400内存，提供了4个DIMM插槽，最高支持4GB容量的DDR 266/333/400内存；主板提供了2个PCI-E X16插槽*，2个PCI-E X1插槽及3个PCI槽。由于nForce4支持SATA 2.0标准，因此华硕A8N SLI Deluxe提供了4个传输速度300MB/s的SATA接



华硕A8N SLI Deluxe主板

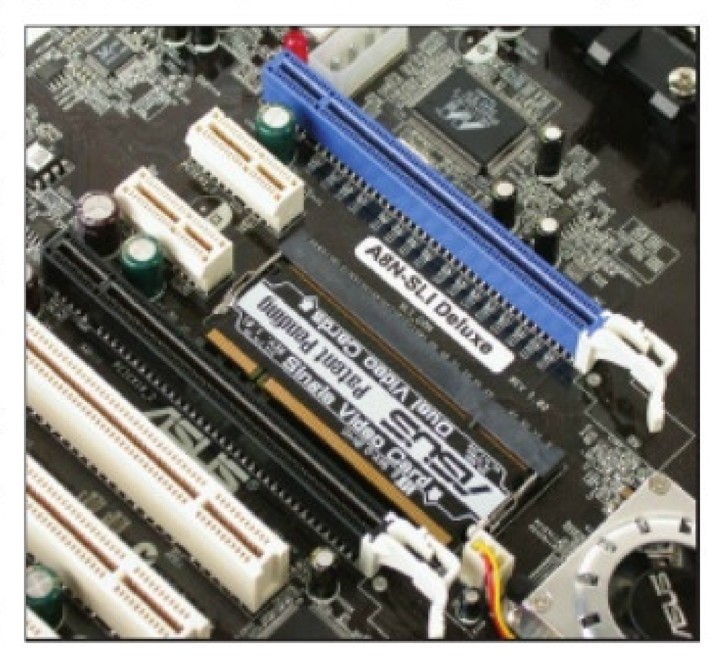
注：尽管采用了PCI-E X16的电气结构，但实际上SLI系统中两个插槽的带宽都会变成PCI-E X8。

口，并支持RAID 0/1/0+1，同时通过板载Silicon Image的SATA控制器提供了4个支持RAID 0/1/0+1/5/JBOD的SATA 150接口。nForce4内置千兆网络控制器，支持NVIDIA ActiveArmor硬件型安全网络引擎，而A8N SLI Deluxe还通过MARYELL芯片提供了第2个千兆网络控制器。



主板布局紧凑而又井井有条，显示出高超的设计水平。

华硕A8N SLI Deluxe采用了EZ Plug电源设计，以确保SLI模式的两个显卡获得足够的电力支持，显卡辅助供电接口旁的红灯在安装双显卡但未接辅助电源时会亮起报警；主板的EZ Selector技术可通过一个“选择卡”进行SLI或单显卡模式设置。这款主板还支持AI NOS系统优化技术和AI NET2以太网控制技术等华硕的独家技术，它提供了10个USB 2.0、2个IEEE 1394接口及8声道音频输出。这款主板仍然支持WiFi功能，不过其标准已升级为WiFi-g，并具有软件AP功能。



双PCI-E显卡接口，一旦选择Dual Video Cards方式，即使没有成功组建SLI系统，主显卡的接口也会变成PCI-E X8。

我们采用两块华硕的新版EN6800 Ultra（GeForce 6800 Ultra PCI-E）显卡组建SLI系统，因为SLI系统需要软件配合，故必须先在单显卡模式下安装操作系统。然后先调整主板上的“模式选择卡”，将标有“Dual Video Cards”字样的一端插入相应插槽，并安装好第二块显卡；此时PCI-E X16插槽边的报警灯会亮起，须插入4Pin电源接口为SLI双显卡系统辅助供电，再连接桥接器（不使用桥接器同样可被系统识别为SLI系统，但实际性能会有大幅下降），并在BIOS中将SLI模式设置为“AUTO”或“SLI”，一个完整的SLI系统便组装好了。进入操作系统后，驱动程序会检测到SLI工作方式已可使用，在其设置界面中出现了SLI项目，可选择是否启动SLI方式及负载显示；最后重新启动电脑，便可享受目前3D性能最强大的PC系统了。



注意“选择卡”两侧不同的标示

在测试中，我们使用了目前在游戏应用中性能最强的Athlon 64 FX 55处理器、Kingmax DDR400内存256MB×2、WD 1200JB硬盘，安装英文专业版WindowsXP+SP1，NVIDIA芯片组公版驱动6.31和显卡公版66.93驱动（因为目前的Beta版驱动存在缺陷，我们选择了这款WHQL驱动而非更新的各种Beta驱动）。测试中如无特别说明，均使用32位色环境。

显卡/成绩	GeForce 6800 Ultra		6800 Ultra SLI	
设置	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF +4XFSAA
3DMark 2001 build 330总分				
1600X1200	22440	15114	24886	19531
3DMark03 build 340总分				
1024X768	13951	8364	22330	14879
1280X1024	11079	6386	18155	N/A
1600X1200	9013	4996	14865	N/A
3DMark05 1.10总分				
1024X768	5598	N/A	10211	9284
1280X1024	4812	N/A	8817	6534
1600X1200	4017	N/A	7227	4680
单像素填充率 M Texels/s	4388.6	N/A	8509.0	N/A
多像素填充率 M Texels/s	7222.5	N/A	14204.6	N/A
Half-life 2 Canals，fps				
1024X768	74.74	63.10	106.04	103.24
1280X1024	48.37	38.19	83.03	70.55
1600X1200	41.74	32.99	75.58	61.59
DOOM3，fps				
1024X768	114.5	81.2	112.7	110.3
1280X1024	88.9	70.6	111.9	98.8
1600X1200	72.9	40.2	109.1	81.6
UT2003，fps				
1600X1200	233.9	165.7	233.3	229.4
AquaMark3总分				
1024X768	72.45	60.15	82.28	78.93
1280X1024	66.76	48.74	80.98	72.67
1600X1200	59.89	39.35	78.95	66.15

从测试结果看，NVIDIA的SLI确实达到了其承诺的性能提升幅度。不过即使是目前最高端的PC处理器及其平台，在常用设置下也成为了3D处理的瓶颈，因此在高分辨率和图像优化模式下，SLI的3D性能提升更加明显，且理论上说性能较低的显卡（如GeForce 6600GT）在SLI模式下的性能提升将更显著。这套SLI系统的耗电量非常惊人，满负荷工作时，两块GeForce 6800 Ultra的峰值功率就达到300W以上（即使采用GeForce 6600 GT SLI，最高耗电量也接近150W），而其中大部分又取自12V输出端，因此我们测试时采用的450W电源运行时的温度远远超过一般高端系统测试。尽管SLI系统对专业应用软件的意义更大，但我们的测试说明目前的SLI系统在这方面没有明显的性能提升（测试数据从略），而NVIDIA承诺将很快推出专业级显卡的SLI功能。

作为3D处理能力的倍增器，SLI方式又一次给玩家带来酣畅淋漓的游戏感受和更加精美的游戏画面。但作为面向最高端玩家的系统，其价格、配套产品（特别是电源）、安装、散热等问题都会让大部分个人用户望而却步。尽管最高端产品的价格远远超过了当年Voodoo 2 SLI的定位，不过NVIDIA提供的GeForce 6600GT SLI方式却可将成本控制在高级玩家可接受的范围内（双显卡成本在4000元以内），考虑到目前CPU的实际能力，这也是一个相当不错的选择。



炫目度：★★★★



口水度：★★★★★



性价比：★☆

轻薄的超锐利器
——同方超锐T30笔记本电脑

■晶合实验室 小虫

厂商： 清华同方股份有限公司
上市： 2005年1月
售价： 10988元（样机型号为D1600256M060GM4N16，不含操作系统）
附件： 驱动光盘、电源线、充电器、电话线、产品说明书、用户手册、三包凭证、保修证书、随e行体验卡及业务介绍手册、COM口转接线
推荐： 经济型移动办公用户
咨询电话： 800-810-5546

随着国际大厂纷纷加入万元级笔记本战团，国内厂商重点争夺市场转移到了8000元以下。2005年初，清华同方推出了基于“迅驰”技术的超锐T30经济型笔记本电脑，其低端型号售价为7000多元。

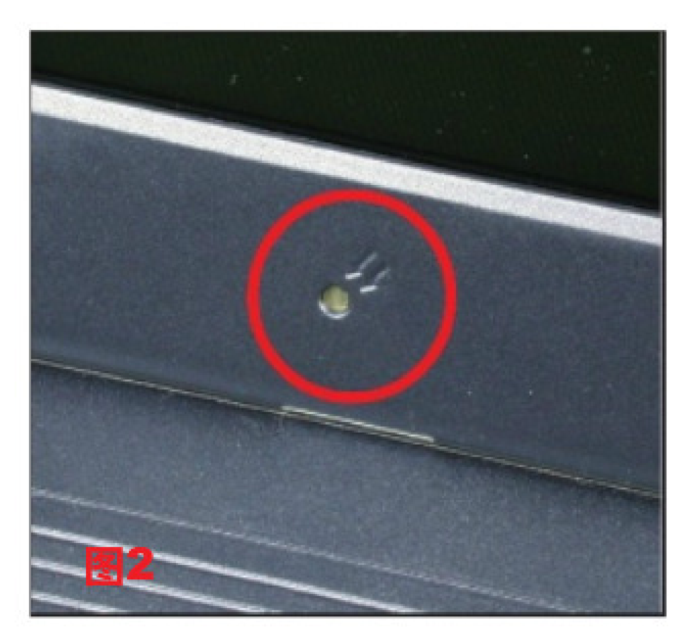
同方的送测样机为T30系列中的高端型号，采用Pentium M 725（1.6GHz）处理器、i855GMe+ICH4M芯片组、Intel PRO/Wireless 2100 3B Mini PCI无线网卡、256MB DDR333内存、富士通60GB（2MB缓存、4200r/m）硬盘、14.1英寸LCD，集成Intel Extreme Graphic 2（共享64MB显存）显卡、24×Combo光驱、4400毫安时锂离子电池，支持5.1声道音效。T30的另外两款低端型号的配置比这款样机低，无线网卡则为选配件，官方报价分别为7988和8998元，实际市场售价应该会更低。


图1

T30的尺寸为315mm×260mm×26mm（最薄处）～33mm（最厚处），样机实测重量为2.42kg（含电池），在同价位国产笔记本里重量、厚度都控制得相当出色。T30的做工很不错，机身材料紧凑，其底部有专门的凹陷设计，搬动时非常贴手；其外壳主色为银灰，底部为褐色，线条简洁明朗，沉稳中透出一丝时尚。有金属质感的两键式触摸板外形美观，但由于左右按键跟护板材料没有分开（图1），按键手感很涩，也许是为了照顾耐用性而设计的。

T30的接口相当齐全，除常见的USB、PCMCIA、MIC、IEEE 1394、网卡、Modem接口外，还有D-Sub输出、SD/MMC二合一读卡器和9针Mini COM接口（通过转接线可使用标准COM口设备）。它的红外线接口位于机身后部，这个设计较独特。

T30最有特点的设计是在屏幕左下方有一个亮度传感器（图2），同方称之为“灵智电子眼”，它能感知外界光线的变化，根据光线强弱自动调整显示屏亮度，以适应不同环境的移动办公需求。这个功能须配合控制中心3.0软件实现，该软件除能控制感应器外，还可设定常用快捷键和控制触摸板、（外接的）摄像头及无线网卡的开关。实测中T30的屏幕亮度确实会随光线变化而改变，但整体亮度偏低，特别是逆光时效果不佳，好在液晶屏亮度也可手动调节。


图2

我们在英文Windows XP+SP1下进行测试：CC Winstone 2004得分为18.7，Business Winstone 2004得分为17.9，3DMark2001SE V330得分为2383，最高性能模式下BatteryMark 4.01测试电池寿命为4小时21分（该指标随测试环境及LCD背光亮度变化）。与本刊2004年24期万元笔记本横向评测中的产品相比，T30在整体性能上占有优势，3D性能仅次于当时参测的华硕M2400，而电池寿命位于中游。



迅驰架构和自动亮度传感器对超锐系列的电池续航能力有很大帮助，Dothan处理器则提升了T30的整体性能；虽然个别细节设计还不太令人满意，但整体上同方T30仍不失为国产经济型笔记本的力作。轻薄的外观、强劲的性能、全面而独特的功能辅以较合理的价位（我们认为该系列低端型号的性价比更高），的确是一款值得推荐的产品。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

Thermaltake 火星775散热器



■晶合实验室 别理我

TT的火星775是一款LGA 775散热器，采用"铜铝结合技术"工艺，将铜和铝高温融解使之完全结合，和传统的机械锻造相比，热阻更低，稳定性更好。它采用大尺寸风扇（进风口直径110mm），提供相同风压和风量时不需要太高转速（2500r/m），从而减小噪声，厂商标注的噪声值为21dB。风扇采用上方和侧方同时进气的方式，可增强风压。由于大尺寸风扇会遮挡下方锁扣，如果CPU槽旁有大电容，安装时略有不便。

火星775标称最高支持3.2GHz的Prescott P4，由于我们手头暂时只有一块3.6GHz P4，因此让它经受了"超标"的测试。闲置状态下CPU最低温度分别是46℃和50℃（火星775 vs Intel原装散热器，下同），我们让CPU跑Super π 和3DMark05约30分钟，CPU温度分别上升至67℃和78℃，原厂散热器以较大幅度落败。火星775也拥有更好的导热能力，CPU温度从最高回落至最低，火星775耗时1分31秒，原厂散热器耗时1分47秒。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★★

厂商： 北京耀越宏展科技（Thermaltake）
上市： 2004年12月
售价： 135元
附件： 保修卡、说明书
推荐： 注重静音效果的DIY和超频爱好者
咨询电话： 010-82883159





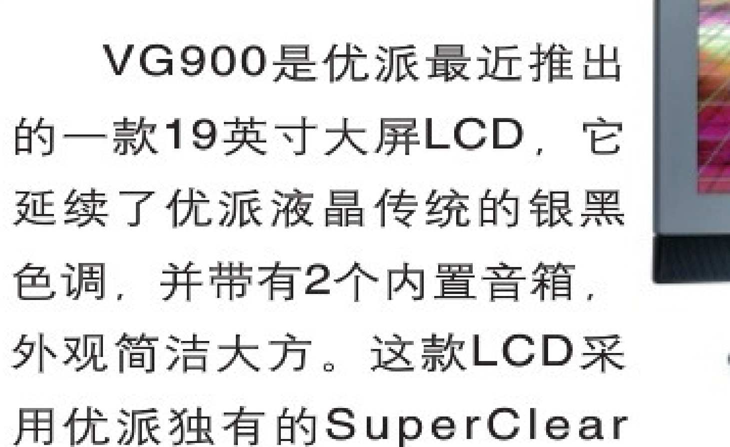
火星775是一款值得信赖的中档散热器，从散热效果和噪声控制来看，完全能满足高频率（3.2GHz）CPU的散热要求，值得喜欢超频的用户考虑。但它有一些安装上的小毛病，改进并不困难，希望厂商加以关注。P

产品快评

艾尔莎影雷者A660GT显卡

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 艾尔莎（ELSA）
售价： 1999元
推荐： 中高级游戏玩家
咨询电话： 020-87636363



艾尔莎的影雷者A660GT采用GeForce 6600GT芯片，配备4颗2ns三星GDDR3显存（总容量128MB），总位宽128bit，默认核心和显存频率分别为500/900MHz。它还提供了个DVI+D-Sub双头输出和VIVO接口。

测试平台采用华硕P4P800主板（i865PE芯片组）、P4 2.6C、Kingston DDR400 512MB×2；中文Windows XP专业版+SP1系统，安装NVIDIA公版驱动71.20。影雷者A660GT的3DMark03得分分别为7469（1024×768/32bit）和5721（1280×1024/32bit），3DMark05得分为2252分（1024×768/32bit）；Half-Life2 C17场景得分为27.93fps，Canals场景得分为49.75fps（1024×768/32bit，游戏默认画质）。

影雷者A660GT拥有相当不错的性能，但价位相对于同类产品显得高了一些。P

优派VG900大屏液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 优派国际（Viewsonic）
售价： 3999元
推荐： 一般家庭和办公用户
咨询电话： 800-820-3870



VG900是优派最近推出的一款19英寸大屏LCD，它延续了优派液晶传统的银黑色调，并带有2个内置音箱，外观简洁大方。这款LCD采用优派独有的SuperClear MVA技术，标准分辨率为1280×1024，亮度为250nits（典型值），对比度达到1000:1/700:1（最大值/典型值），最大视角为170度（水平/垂直均是）；整体响应时间为25ms。它通过了TCO'99认证。考虑到产品定位，VG900只提供了D-Sub接口。VG900的灰阶和可视角度表现都不错，屏幕尺寸虽大，但亮度很均匀；色彩整体上显得淡了一些（默认6500K色温），不很鲜艳。

这并不是一款追求响应时间的机型，但浏览网页时延迟尚可接受。不到4000元的价位和优派提供的三年全免费质保是它的优势。P

DOOM III 画面特效分析对比图 HALF-LIFE 2

编者注：DOOM3和Half-life2特效分析与显卡优化指南文章参见本期“硬件评析”栏目P81。

DOOM3中阴影特效的表现：图1中怪物右手的阴影在墙壁上，左手的阴影在其躯干部分，仔细观察还可看到腿部在地面和墙壁上的阴影。在多个光源下，某些阴影分成了多个浓淡不同的部分，而图2中关闭了阴影效果，仅显示出固定场景的光影效果，怪物完全没有产生阴影。



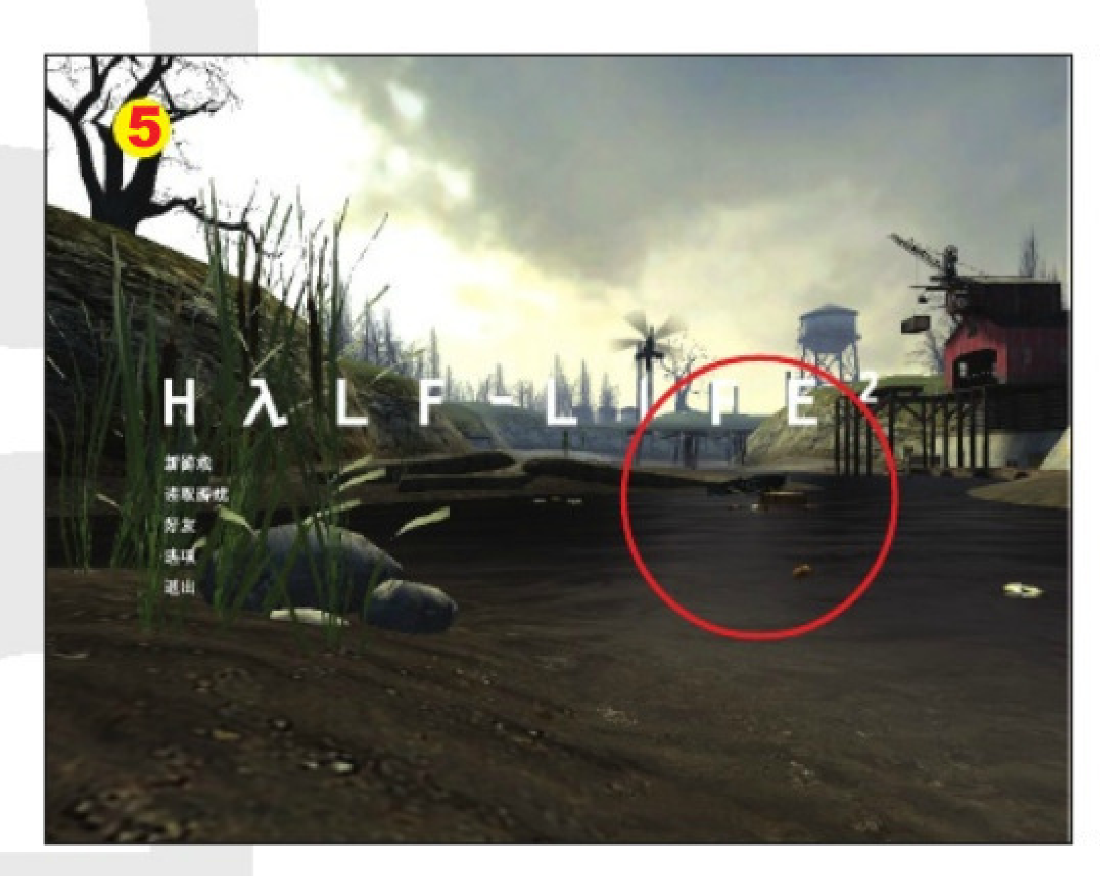






DOOM3中反射效果的应用：图3、4分别是启用和关闭反射效果的图像，可明显看出，关闭反射效果后，景物仍保持了立体感，但暗淡的表面让人感觉非常不舒服。我们认为，对强调光影效果的DOOM3引擎来说，关闭这一项目是最大的浪费。

Half-life2中，通过命令“mat_dxlevel 70/80/81/90”可让游戏强制运行在DirectX 7/8.0/8.1/9.0模式下，不过这种强制模式的表现非常差。图5、6是GeForceFX 5900 XT显卡正常运行（左）和运行在强制DirectX 9模式下（右）的效果，后者不仅速度大幅下降，且出现了水面效果丢失（变成完全透明，看不出波浪和倒影折射等效果）等错误画面。



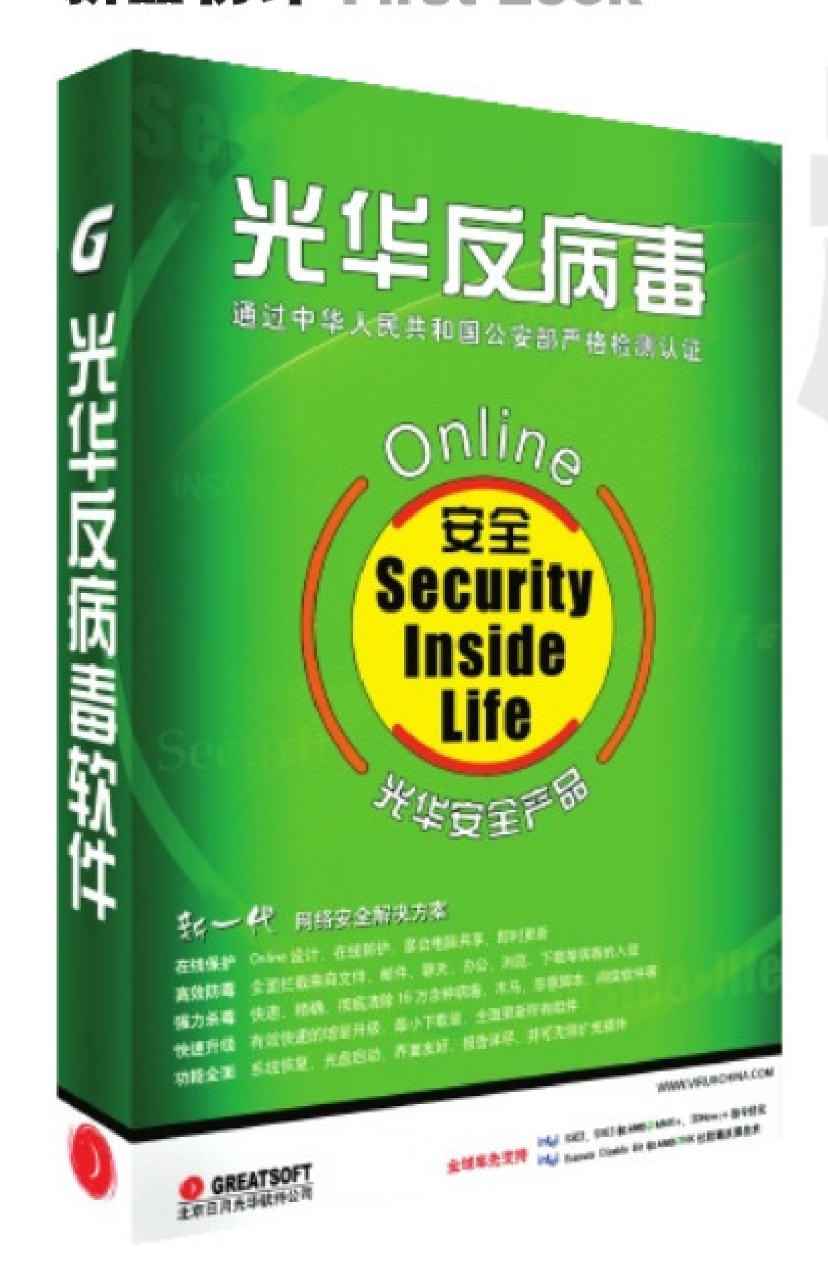




Half-life2中，同样是水面效果，DirectX 9.0模式下的景物反射比DirectX 8要好得多。图7为DirectX 8.1模式，可看到尽管水面效果不错，但在光影效果和整个水体的材质上，与拥有真实倒影和折射效果的DirectX 9.0模式（图8）相差甚远。

Half-life2中，“游戏框架倒影”仅能表现出景物倒影（图9），“全部景物倒影”则会显示所有细节及动态物体的倒影，如图10中小丘上的铁塔。在这幅图中，水岸过渡和折射效果也非常明显。

即使在最高设置下，Half-life2贴图的精细度和建模质量也不是非常高（图11），与DOOM3基本处于同一水平，只是二者的实现方式和侧重点不同。



超前防毒——光华反病毒软件

■晶合实验室 深蓝

厂商： 北京日月光华软件有限责任公司
上市： 2005年1月
售价： 188元
附件： 用户卡、用户手册
推荐： 一般电脑用户
咨询电话： 010-82113268

由于Internet用户日益增长，现在病毒的传播速度远非单机时代通过软盘、光盘传播可比拟，针对病毒的杀毒软件升级哪怕只比病毒晚出一两个小时，损失也是难以估计的。所以反病毒界提出要把病毒扼杀在摇篮中，也就是说在没有更新病毒库的前提下能智能地查杀未知病毒，这就是“置前”防毒。光华反病毒软件1.0版是北京日月光华软件有限责任公司推出的反病毒系列产品中的最新单机版本，其最大的特点就是能够“置前”防毒。


图1

软件安装后并不要求重启系统，也没有单独的病毒防火墙。软件主界面（图1）比较简洁，按钮也精简而实用，但在色彩搭配上不太和谐。通过“检查病毒范围”的下拉菜单选择查毒目录，然后点击箭头按钮或者工具栏的放大镜按钮即可查毒，左下角即显示查毒状态及查出的病毒。

对于杀毒软件最重要的是病毒查杀能力。光华反病毒软件拥有具有自主知识产权的杀毒引擎和防火墙技术，全球首创的Online安全技术；通过15年对病毒的收集和研究，拥有齐全的病毒档案库，可彻底清除12万种病毒及恶意脚本。更突出的是其根据病毒衍生机理图谱的发展规律而独创开发的“通道预警系统”，把防毒从滞后改为置前，查杀未知病毒高达90%。即使未能及时更新病毒库，或者没有针对新病毒的可用更新，也有很大把握拒新病毒于门外，其查杀病毒的能力也受到国外安全实验室的好评。


图2

软件没有附带防火墙，但其以系统服务（Virus Clean Service）的方式对文件、邮件及脚本等进行监控。在邮件监控或发现病毒、恶意脚本时会显示出有关信息，以提醒用户（图2）。但软件监控的默认设置过于严格，对正常使用造成一定的干扰。


图3

软件对资源的占用比较高。我们在一台配置有Intel赛扬1.7GHz CPU、256MB DDR内存、7200r/m 40GB希捷硬盘，安装了WinXP SP1系统的电脑上测试，其查毒时内存占用为14MB，CPU使用率也较高。但查毒时最小化到任务栏可以大大减少资源占用（图3：内存占用8MB，CPU使用率25%）。其查毒速度也稍显遗憾，扫描该电脑C盘26 688个文件（共7836MB）需要20分钟（即使使用“快速扫描”也需15分钟）。可能是因为其置前查毒的功能需要对文件进行比其他杀毒软件更详细的分析，而且该电脑零碎文件较多所致。其官方数据是15分钟查杀160GB硬盘，供读者参考。

图4

软件充分考虑到其他安全需要，提供了包括木马扫描、在线保护和修复注册表等多项插件工具（图4），基本可满足日常需求。

图5

软件默认由厂商将最新的升级文件“推”到系统中，但通过“工具”→“插件”→“计划任务”也可设置定时更新（图5）。软件的另一个特点是其销售服务的理念。每套软件可安装到多台电脑上，但升级等服务需要的许可证密钥只适用于一台，而且时间限制为两年；到期后需要重新购买许可证，直接为软件充值即可继续使用。





光华反病毒软件的完善病毒库、优秀的置前杀毒功能还有众多的插件工具、不卖产品卖服务的理念都是闪光之处。应该说软件的安全防护非常周到，但如果能在界面及查毒速度上有所改进将更为完善。



网络安全全面防护

——诺顿安全特警2005

■晶合实验室 深蓝

厂商： 北京赛门铁克信息技术有限公司
上市： 2004年12月
售价： 299元
附件： 不详（送测样品）
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 800-830-1153

赛门铁克作为全球知名的网络安全技术厂商，其技术实力得到了广泛的认同，旗下的诺顿系列更是个人安全产品的佼佼者。在2005年即将到来时，诺顿安全特警2005简体中文版（以下简称“特警”）正式在国内销售。



图1

与前一版本一样，特警集成了网络防火墙、反病毒、反垃圾邮件等多项功能（图1），其主界面无大的改观，这样可以减少老用户的学习时间。特警的图标变成了橙色的圆形，不再像前一版本的图标看起来有立体感。

新版本的最大特点是增加了“爆发警报”功能（如图1）。通过与赛门铁克安全响应中心通信，得到在网上快速传播的威胁（如病毒）的信息。当检测到有未防护的威胁信息，特警首先会提醒用户（图2）。这时如果用户选择“防护”，特警将把“自定义设置”自动修改为其最安全状态，并更新病毒定义和入侵检测特征，使计算机能防御这些威胁。任何时候用户都可以在主界面上查看“未防护”和“已防护”威胁的信息。这项功能可使用户得到最快最新的保护，将威胁拒之门外。特警能防护的威胁包括间谍软件、广告软件和其他恶意甚至玩笑程序，可以说是比较全面的保护。



图2

个人防火墙也有小的改进，在“程序联网控制”选项中增加了“允许执行一次”和“禁止执行一次”两个选项（图3）。某些需要在网上注册或激活的软件只需要联一次网，以后的使用中为了安全和保护隐私，应该禁止其连接网络，这时这两个选项就非常实用了。另外增加了防火墙禁用时间选择（图4），以免用户禁用后忘记及时启用。防火墙附带的隐私保护功能可防止隐私及网上帐户、密码外泄。



图3

图4

特警集成的反病毒程序功能也更强大。针对蠕虫病毒越来越多的现状，在“电子邮件扫描”中增加了“禁止蠕虫”选项。同时还默认启用“对Symantec产品启用保护”功能，防止某些病毒删除杀毒程序而让用户变得束手无策。

新版本的反垃圾组件有较大增强，可设置和选择的选项更多（图5），其“允许列表”的地址数据可通过Outlook和Outlook Express的地址簿导入，更加简便。

图5

诺顿安全特警2005提供了包括个人防火墙、反病毒、反垃圾和隐私保护等全面防护，在保留前一版本特点的基础上有了较大改进，更加实用和人性化，是不错的个人安全产品。但其较高的资源占用仍然没有解决，毕竟其丰富的功能都是以消耗资源为代价的。





新长征路上的中国标准

■本刊记者 龙猫

当两千多年后的今天，我们还在振振有词地念叨着"劳心者治人，劳力者治于人"时，你我都不得不由衷地敬佩孟子他老人家的远见卓识。这一经典说辞到今天不仅没有因为时间的推移而有半点褪色，反而越来越多地体现出真理的价值。比方说，这一理论完全可以套用在标准制订这一领域上——劳心者，即制订标准者治人，劳力者，即遵守标准者治于人。

如果你认为将"治人治于人"的理论用在标准制订上显得比较牵强，那么你一定听说过另一种更加通俗直白的说法：一流企业卖标准，二流企业卖服务，三流企业卖技术，四流企业卖产品。当然一定会有人对这种说法嗤之以鼻，会有人认为无论企业卖什么，只要能赚大钱就是一流企业。这种看法听起来似乎有一定道理，但事实却并非如此。举例来说，中国有全世界最大的DVD机制造业，全世界DVD机中约有70%为中国制造。如此巨大的市场理应带来高额的利润，然而随之而来的却是无数企业的倒闭或转型，剩下的也多处在苟延残喘的边缘，为什么？以中国为例，在DVD机进入市场的初期，数千元一台的售价带来丰厚的利润，吸引了无数国产厂商进入这一行列。随着制造工艺的成熟和竞争的日渐激烈，DVD机制造商开始陷入价格战的泥潭。每台机器的价格从数千元下降到今天的数百元，利润自然也随之跌到谷底。情急之下国产厂商们想到了进军国外市场这条路，他们相信只要自身产品的价格低于国外品牌，就一定有市场。在进入国外市场的初期，这个想法是正确的，并实实在在地赚到了不少钱，但得意之下的国产厂商却忘记了国外市场是6C（日立、松下、东芝、JVC、三菱电机、时代华纳）和3C（飞利浦、索尼、先锋）——DVD标准制订者的地盘。6C、3C们当然无法容忍我国厂商这种老虎口中夺食的行为，它们一方面用反倾销法来压制我国厂商，另一方面开始征收每台DVD机近9美元的专利费。对一台最低售价仅四五百元人民币的DVD碟机来说，9美元的专利费意味着什么，似乎并不难以想象。

这场DVD机战争中，6C、3C们才是最大的赢家。迄今为止，6C已经在中国"合法"地卷走了30亿美元的专利费。想想看，即使把国内DVD机厂商的所有利润加起来，能有几个30亿美元？这只是无数相似案例中的一个，中国厂商在没有自己标准和自主知识产权上吃的苦头远不止这些。

因此，治人还是治于人，这的的确确是个问题。

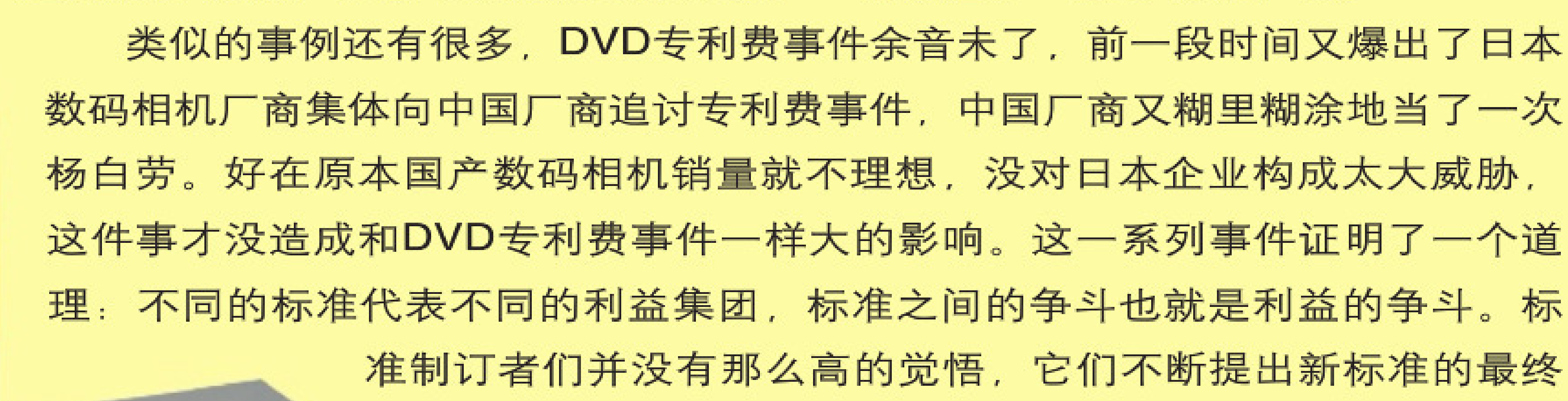
为什么标准能成为标准

为什么IBM提出的PC架构能成为标准，以至于今天我们的电脑始终被称为IBM兼容机？为什么飞利浦和索尼发明的CD能成为标准，并统治唱片业和我们的光盘架至今？为什么6C和3C研制的DVD能成为标准，并几乎成为今天高清晰影片载体的代名词？为什么微软的Windows能成为标准，使无数厂商趋之若鹜地开发大量与之兼容的软件？这一连串问号的背后只有一个问题——为什么这些标准能成为标准？

可以肯定的是，任何标准得以被确立为标准，都决非偶然，这个过程需要强大的研发实力、远见的目光和敏锐的商业头脑。我们今天听的CD、看的DVD、用的电脑，无不是这些提出标准的公司企业投入大量人力、物力和财力，经过一系列推论、借鉴、反复验证等过程后才得出的成果。这些成果出炉后要先拿到市场上和其他公司相同或类似级别的产品展开竞争，最后胜出并被市场接受，得到权威部门的承认，并下令强制执行，才算修成正果，成为收取其他厂商专利费的金饭碗。

无论在何种领域，标准统一的好处是十分明显的。对软件厂商而言，标准统一意味着可以省去为各种操作系统开发不同版本软件的烦恼；对硬件厂商而言，标准统一意味着不用为各种不同的硬件平台设计不同形状的板卡接口，也不用担心自己产品可能在不同平台上出现兼容性问题。对电影和唱片公司而言，标准统一意味着不用担心自己发行的碟片无法在所有用户的机器上播放。而对个人用户而言，标准统一意味着自己不需要给每种软件各准备一种操作系统，不用给每个功能的板卡准备一块主板，也不用为了看不同公司发行的电影和音乐而买上好几套家庭影院。但从另一个角度看，标准的统一同时也意味着专利权掌握在少数厂商手中，意味着其他厂商或个人要使用任何与这一标准相关的技术就要付出不斐的专利费用。如同前言中所说，6C和3C们几乎不费吹灰之力就从国产DVD厂商的口袋中卷走了30亿美元，而国产厂商们只能一边呆呆地看着自己的钱被装进别人的腰包，一边强忍着肉痛，带着十足的阿Q精神说：“花钱上了一堂专利课，值！”

类似的事例还有很多，DVD专利费事件余音未了，前一段时间又爆出了日本数码相机厂商集体向中国厂商追讨专利费事件，中国厂商又糊里糊涂地当了一次杨白劳。好在原本国产数码相机销量就不理想，没对日本企业构成太大威胁，这件事才没造成和DVD专利费事件一样大的影响。这一系列事件证明了一个道理：不同的标准代表不同的利益集团，标准之间的争斗也就是利益的争斗。标准制订者们并没有那么高的觉悟，它们不断提出新标准的最终目的也没有多么高尚。它们不是为了推动科技进步或给消费者带来方便，而是为了给自己创造更多赚钱的机会，为了让自己更加名正言顺地挥舞着专利权的大棒到其他厂商或消费者的口袋里掏钱。正所谓“春秋无义战”，得标准者得天下。



让国产厂商们又爱又恨的DVD，只因为它是标准

艰难跋涉的中国标准

外国厂商想当霸主，得天下，中国厂商又何尝不想？多年以来，中国的企业从来没有停止过对提出自己标准的尝试。从高清晰影碟、无线局域网、3G到手机电磁辐射，中国无数次提出自有标准，希望能在国际市场上占一块地、分一杯羹，然而结果如何？

从DVD专利事件后，中国的高清晰影碟标准便成了热点话题。有了DVD专利事件的前车之鉴，国内多家企业纷纷开始发力高清晰影碟市场。只要自己的标准能被世界接受，不仅可以摆脱高额专利费用的困扰，也许还能以彼之道，还施彼身，反过来收取其他厂商的专利费用，何乐而不为？于是在短短的时间内，出现了4种国产高清晰影碟标准，它们分别是 EVD、HVD、HDV和FVD。

EVD（Enhanced Versatile Disc，增强型多用光盘），是北京阜国数字技术有限公司开发的高清晰影碟系统。据阜国数字技术有限公司市场部负责人姜娜介绍，EVD有9项已获得的自主知识产权技术专利和22项正在申请的专利，主要包括音频算法、导航、加密算法等。其分辨率可达1920×1080i和1280×720p，理论上比DVD的720×576清晰5倍。音频方面采用了自主知识产权的ExAC音频编码技术，并向下兼容DVD和VCD等盘片格式。姜娜表示，因为EVD采用多种自主知识产权的核心技术，因此得以避免大量的专利费



EVD是最早面世的国产高清碟机标准



FVD的加入给原本就竞争激烈的国产高清碟机市场加了一把“火”

用。另外，据称与阜国合作的今典环球公司将投资30亿元在全国范围内建设基于EVD技术的高清数字影院。

HVD（High-definition Versatile Disc，高清晰多用光盘）是上海晶晨半导体研制生产的自有高清晰影碟标准。该技术号称支持1080i/720p的分辨率，并得到了TCL、创维、万利达、长虹等厂商的支持，该公司已向国家商标局申请注册了“HVD”商标，并向国家知识产权局申请了多项专利。

HDV（High Definition Video，高清晰视频）是由北京凯诚高清电子技术有限公司研制的自有高清晰影碟标准。据称HDV不仅具备高清视频播放功能，还具有互联网的浏览和下载功能。据凯诚高清CEO任为民介绍，HDV支持最高分别率为1920×1080p以及1920×1080i，同时支持1280×720p，还原成像素理论上支持200万像素的清晰度。任为民表示，HDV更适合35英寸、50英寸等大屏幕高清晰电视，这样才能给消费者带来更高的视觉享受和冲击力，因此HDV首先要实现的功能就是高清晰。

Terms	MPEG2	MPEG4	WMV9
Content Fee (per disc)	$ 0.03	$ 0.04	None
Content Use Fee (per 2-hours)	None	$ 0.04	None
Decoder Per Unit	$ 2.50	$ 0.25	$ 0.10
Encoder Per Unit	$ 2.50	$ 0.25	$ 0.20
Encode/Decode Per Unit	$ 2.50	$ 0.50	$ 0.25
Decoder Cap (000's)	None	$1,000	$ 400
Encoder Cap (000's)	None	$1,000	$ 800
Encode/Decode Cap (000's)	None	$2,000	$1,000

几种视频压缩格式的权利金比较

据称，目前HVD与HDV已合二为一，共同对抗EVD等其他标准。

FVD（Forward Versatile Disc，先进多用光盘）标准是近期才公布的，由台湾省威刚科技代表台湾工业技术研究院推出的高清晰影碟机标准。与另外3种标准不同，FVD影碟机采用了标准分辨率为1280×720，即常说的720P的微软WMV9作为视频压缩格式，光盘格式名为FVD-1，单层单面容量5.4GB。威刚公司FVD推广部负责人周宇翔表示，采用WMV9格式的最大优势首先体现在费用上（见右图）。此外，微软在业界的影响是毋庸置疑的。它早已觊觎中国市场这块巨大的蛋糕，通过与国内企业合作，它一方面可以确立自己的标准，另一方面还能收取不少专利费用，这对微软也是一举两得的好事。

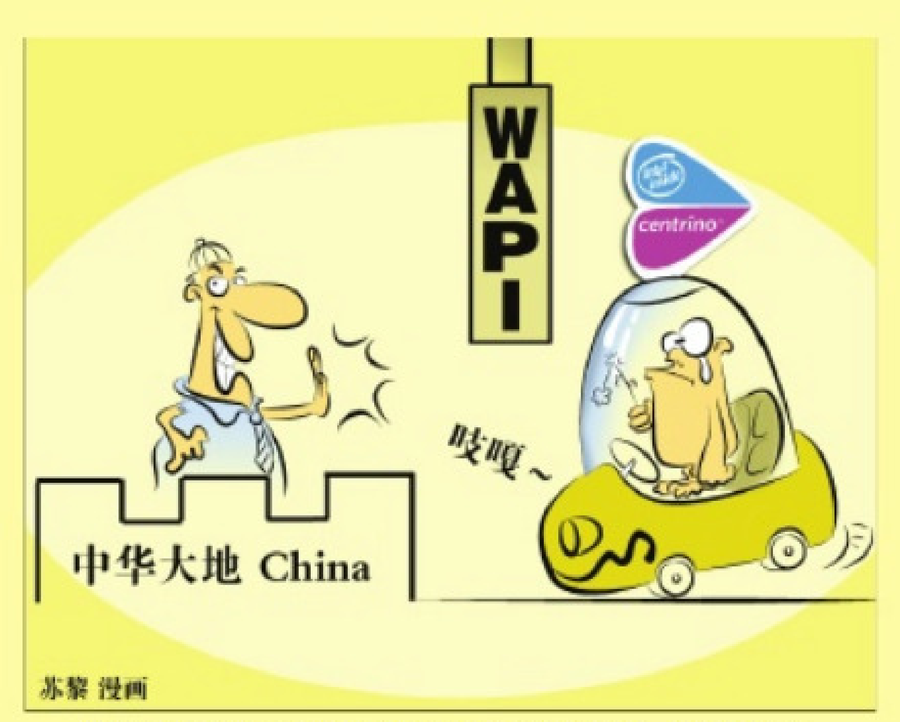
	FVD	DVD	EVD	HVD
分辨率	1920x1080i或 1280 x 720p	720x480x60i(NTSC) 720x575x50i(PAL)	1920x1080i或 1280 x 720p	1920x1080i或 1280 x 720p
容量	单面双层：9.4 GB 单面单层：5.4 GB	单面双层：8.7 GB 单面单层：4.7 GB	单面双层：8.5 GB 单面单层：4.7 GB	单面双层：8.5 GB 单面单层：4.7 GB
播放时间	单面单层：135分钟	单面单层：135分钟	单面单层：110分钟	单面单层：110分钟
视频压缩编码	WMV-9	MPEG-2	MPEG-2	MPEG-2
音频编码	WMA & LPCM	Dolby AC-3	EAC	Dolby AC-3
播放格式	FVD, WMV9,WMA, DVD-Video, VCD, SVCD, MP3, Photo CD FVD-A/V/DVD/VCD/ SVCD/CD-DA/MP3	DVD/VCD/SVCD/ MP3/CD/CD-R/ CD-RW	EVD/DVD/VCD/ SVCD/MP3/CD/ CD-R/CD-RW	DVD/SVCD/VCD/ HDCD/MP3/PICTURE-CD/CD-R/CD-RW
Upscale功能 (标清转高清)	有	无	有	有
防盗版功能	AES加密系统	Single mode CSS加密系统	DCS加密系统	不详

威刚科技提供的FVD、DVD、EVD和HVD标准的参数比较

尽管几家公司都希望自己成为国家标准，并在国际上形成与DVD分庭抗礼之势，但事实上恰恰由于标准众多，导致国家标准的选择一再推迟。而另一方面，任何一家公司都不得不面对许多问题，比如与现有DVD标准兼容，与呼之欲出的下一代DVD标准竞争，以及几个国内标准之间的竞争/合作关系等。

除一系列高清晰影碟标准外，无线局域网标准WAPI是另一个备受瞩目的中国标准，《大众软件》在2004年一年的时间内对WAPI的发展动向进行了连续的追踪报道。

WAPI（WLAN Authentication and Privacy Infrastructure，无线局域网鉴别和保密基础结构）是由中国宽带无线IP标准工作组提出的中国无线局域网标准。与当前国际标准不同，其采用国家密码管理委员会办公室批准的“公开密钥体制的椭圆曲线密码算法和秘密密钥体制的分组密码算法”，分别用于WLAN设备的数字证书、密钥协商和传输数据的加/解密，从而实现设备的身份鉴别、链路验证、访问控制和用户信息在无线传输状态下的加密保护。



曾经备受关注的WAPI能否改写自己的命运?

WAPI于2003年底提出，原计划从2004年6月1日起强制执行，这在众多国内外无线网络产品和笔记本电脑厂商中掀起了轩然大波。为此，美国专门派出谈判代表团与中国政府商讨此事。经过谈判，中方同意“有条件地”缓和强制建立自己的Wi-Fi安全标准的做法，取消在6月1日强制实施WAPI标准的计划。同时，中方将与国际标准组织IEEE（电气与电子工程师协会）合作，对WAPI技术标准进行修改和完善，这在某种程度上意味着间接宣判了WAPI死缓。从此以后，WAPI便杳无音信，直到不久前才再次传出有可能被重新提上议程，可能成为国际标准的消息，但此时的WAPI受到的关注已经远不及2004年了。

与仍在生死边缘挣扎的WAPI相比，中国的3G通信技术标准TD-SCDMA则幸运得多，它可能是目前中国提出的所有标准中唯一一个在世界范围内得到承认，并被列为国际标准的技术。

TD-SCDMA（Time Division-Synchronous Code Division Multiple Access，时分同步的码分多址技术）是由中国大唐电信集团发布的第三代移动通信（3G）标准。这是中国电信史上第一个完整的通信技术标准，也是获得ITU（国际电联）认可的世界三大第三代移动通信空间接口技术规范之一（其他两种分别为WCDMA和CDMA2000），得到了CWTS（无线通信标准研究组）及3GPP（第三代伙伴项目）的全面支持。TD-SCDMA是在广泛借鉴了CDMA、TDMA及FDMA等技术的优势和长处的基础上开发出的新一代通信技术，具有系统容量大、频谱利用率高、抗干扰能力强等特点。

TD-SCDMA可谓“根正苗红”——既有正统的出身、先进的技术，又得到世界几大标准化组织的承认，理应大有作为。随着信息产业部发放3G牌照的日期逐渐邻近，三大标准的外场测试结果也相继披露，TD-SCDMA的整体表现基本达到预期目标。据称，TD-SCDMA商用试验网将在2005年3月建成。电信研究院副院长、TD-SCDMA联盟专家组组长曹淑敏称，按信息产业部的规划，六大电信运营商将全部参与TD-SCDMA测试，测试地点分别在北京和上海。

国家可谓对TD-SCDMA寄予厚望，为这一标准倾注了大量物力财力。有舆论认为国家一再推迟发放3G牌照的期限，其目的就是为了等待这一技术的成熟。尽管电信专家、信产部通信政策研究所所长陈金桥博士强调，3G牌照迟迟未发并非等待TD-SCDMA，而是考虑到竞争格局、产业链、业务市场需求等诸多因素，但从此前国家在频段资源分配时为TD－SCDMA划分了155M的频段，远高于另外两种标准各60M频段的事例来看，中国政府已经在政策上给予TD-SCDMA巨大倾斜。政府此举并不难以理解，如果TD-SCDMA在国内得不到支持，就更不用说被其他两大标准占据的国外市场了。但按照目前国内的移动通信格局来看，中国移动很有可能选用能从现有GPRS网络平滑过渡的WCDMA，中国联通则几乎毫无疑问地会选择CDMA2000。很明显，国内最大两家移动运营商的选择将影响到今后国内3G格局的划分，而从手机终端的种类、数量以及网络的成熟度看，TD-SCDMA也同样面临着巨大挑战。我并非对TD-SCDMA的未来持悲观态度，但事实证明这个标准的实施确实步履艰难。

如果说以上提到的几种标准在实施过程中遇到的仅仅是阻碍，那么中国制订自有手机电磁辐射标准的过程就可以用“难产”来形容了。从2001年发放“电磁辐射强制性国家标准（征求意见稿）”至今已4年有余，然而直到今天，这一标准仍未出台。

开始这部分内容之前，我们有必要先了解什么是电磁辐射。据摩托罗拉公司电磁能研究首席科学家周重先介绍，输电线、雷达、广播电台、电视台、微波炉、手机等发出的辐射会产生电磁场，会在人体内部产生循环电流，这个电流如果达到一定强度，就会导致神经和肌肉刺激。这在医学上被称作“电磁场的生物效应”。过强的电磁场导致的生物效应对人体健康存在危害。电磁场的生物效应分为热效应，如微波炉对食品的加热；另外就是非热效应，如手机电磁辐射。目前衡量电磁辐射的强度，一般都用一个“比吸收率”，英文简称SAR值来表示，它是指在单位时间、单位质量内人体所吸收的电磁辐射能量，单位是瓦/千克。



TD-SCDMA能否撑起中国3G标准的一片天空

根据科学家对动物的研究成果，4瓦/千克已经被公认为是整个人体暴露在射频下的上限。国际非电离辐射保护委员会（ICNIRP）依据于此，制订了对一般公众的射频暴露限制为最高2瓦/千克。由诺基亚、摩托罗拉、阿尔卡特、爱立信等移动设备制造商为成员的MMF（Mobile Manufacturers Forum，通信设备制造商论坛）秘书长迈克尔·密里根表示，这一标准得到了世界卫生组织的认可，也为国际电信联盟推荐使用，目前已被英、法、德、日等多数国家接受和采用，而美国、加拿大、中国台湾省和韩国采用的限值为1.6瓦/千克。

然而拥有世界最多手机用户的中国，却对国际非电离辐射保护委员会的这一限制并不完全认同。2000年，在国家质量监督检验检疫总局的组织下，环保总局、卫生部、信息产业部、广电总局和中电联等有关部门组成了“电磁辐射暴露限值国家标准制订联合工作组”，并于2001年发放了“电磁辐射强制性国家标准（征求



手机也是决定TD-SCDMA能否成功的重要因素

意见稿）”，建议安全限值为1.0瓦/千克。按照MMF提供的数字，目前市场上GSM手机的SAR值一般为0.3瓦/千克至1.5瓦/千克，也就是说大约30%～50%的现有手机超过了中国SAR值限制规定。

这样的结果显然令手机制造商们感到颇为头疼，如果征求意见稿最终获得通过，就意味着大多数手机制造商们或者不在中国卖他们的手机，或者按照中国的强制性标准专门为中国市场生产低辐射的手机。代表手机厂商利益的MMF秘书长密里根表示，如果采用更低的辐射限值就意味着要降低基站的输出功率，导致基站覆盖范围减小，其结果是需要增加更多的基站，并可能会对公共安全、商业广播或其他无线电服务产生限制；对手机而言，由于手机的输出功率是由网络进行控制的，因此严格的限制可能产生服务中断或其他服务质量问题；更为重要的是，中国的限制规定对于GPRS和3G手机的发展也会带来严重影响。

而另一方面，中国计量科学院专家、标准起草工作组秘书滕俊恒则认为，那种说降低限值需要部署更多基站的观点是站不住脚的。如果说降低手机SAR值就意味着要增加基站，那么依此反推，在现有基站不变的情况下，SAR低的手机是否就通话质量不好或不能用了？事实并非如此，市场上的手机SAR值高低不等，但基站是共用的，诺基亚手机的SAR值只有0.2瓦/千克，但是它的通话质量是公认较好的。他表示，手机厂商可以通过改进手机设计工艺和采用好的零部件来达到降低SAR值的效果，尽管这可能会提高手机的生产成本。

令人遗憾的是，由于意见不统一，制订标准的专家小组不仅没有一致对外，反而在小组内部产生了分歧。信息产业部、广电总局和中电联希望采用国际通行标准2.0瓦/千克，他们认为这样有利于整个信息产业和广播电视业的发展。而国家环保总局和卫生部则认为对电磁辐射进行严格的限制，将电磁辐射对人体的影响降低到最低程度才是最好的选择。标准的制订者连内部意见都没有协调好，又如何出台统一的标准？于是这直接导致了标准的难产。

可以看出，中国并非没有或不愿意提出自有标准，而是在标准的提出过程中遇到了种种问题。但值得我们思考的是，为什么每个中国标准的提出过程都那么磕磕绊绊？这是任何标准提出和制订过程中的必经之路，还是只能用一句“由中国国情决定”的借口来一带而过？

谁在谋害中国标准

用“谋害”这个词来形容中国标准的遭遇再合适不过了，这么多年来中国标准不外乎被两种人谋害：敌人和自己人，如果用另一种方式表达，那就是外患和内忧。

提起万燕公司，可能许多读者都会觉得陌生。谁会记得，世界上第一台VCD机就出自这个名不见经传的中国厂商。1993年9月，世界上第一台家庭VCD播放机在位于江门的万燕公司被制造出来，可以想像这是多大的一笔无形资产，因为直到今天，VCD仍占据着国内影碟市场不小的份额。但今天，每当提起VCD，人们往往想起的是万利达、新科、步步高，却很少有人能想起万燕，国内市场上也很少见到万燕的影子，为什么？



TD-SCDMA从诞生之日起就处在WCDMA和CDMA2000的左右夹击下

首先，万燕发明了VCD却没有申请专利，这一重大决策失误使万燕失去了将VCD提升为自有标准的机会。由于没有申请专利，万燕生产的第一批100台VCD，上市后先被两家日本公司仿制，随后又遭到国内企业的仿

制，万燕对此毫无办法；其次，万燕前期研发投入1600万元，接着又投入了2000万元广告费用。就在市场开始接受了这一新产品的时候，万燕却没有资金进行继续生产，就这样将自己打开的巨大市场拱手送给其他企业；再次，万燕与后来的合资企业内部产生分歧，致使合作流产；最后，在1996年前后，当众多VCD企业在各大媒体进行广告轰炸时，万燕的资金又沉淀在技术开发上，导致严重亏损，最后不得已退出市场。多年的辛苦只落得“为他人做嫁衣裳”，先驱就这样变成了先烈。

万燕是典型的遭受内忧外患夹击的案例，尽管后来的国产厂商都学会及时申请专利以保护自己，但事实证明，来自内忧外患的威胁不仅没有减少，反而愈演愈烈，高清晰影碟机大战便是活生生的例子。

高清晰影碟国家标准之所以还没最后定论，与EVD、HDV、HVD这国内三大标准之间的争斗密不可分。令人尴尬的是，这些国内标准并没有专心于技术的开发，而是把大量精力花费在口水战上。几家公司各尽口舌之能事，相互拆台，反复强调对方是伪高清标准，自己才是真正的高清标准。前段时间EVD出版了一张正版电影《孙悟空》，号称采用了先进的防盗版加密技术。然而HDV却在标准工作组内部会议上拿出了盗版碟，并声称EVD的防盗版技术远没有宣称的那样好，之后便是“标准”的口水战。EVD：我的技术即使被盗版，也要花费数倍于正版的成本，这样的盗版毫无意义。HDV：我只需3秒种就能做出一张盗版EVD，而且只要5元钱。EVD：我们采用了1024位的加密方法，即使用3000台目前最高配置的计算机群共同运算也要花费近1年的时间才能破解，你们拿出的只是拷贝刻录的DVD-9格式刻录盘，并不是真正意义上的盗版。HDV：你们把密钥放在盘上，就等于把钥匙和保险柜放在了一起。只要做出来的盘和EVD一模一样，就是盗版。你要是愿意签订合同收购盗版，我随时可以每张碟5元钱的价格大规模生产。EVD：如果你能做出盗版，你做多少我们买多少。如果你只是希望诋毁我们的反盗版技术，那你不如花钱去国美买10 000张正版碟，然后在过街天桥上当盗版卖……

很难想像这种如同黄口小童斗嘴般的争论出自号称制订标准的厂商之口，不禁令人汗颜。在它们上演口水秀的同时，外国公司却早已开始着手准备采用蓝色激光（目前DVD、EVD、HVD、HDV、FVD等采用的是红色激光的光盘技术）的下一代数字光盘技术。在争夺下一代数码光盘录像机国际标准的两大阵营中，一方是以松下电器、索尼、飞利浦等13家家电生产厂家组成的“蓝光”阵营，另一方是以东芝、日本电气公司为代表的“HD”阵营。这些日本厂家认为，它们在中国市场的主要问题是如何尽快降低生产成本，尽早占领中国广阔的市场——换句话说，它们根本没有将EVD们当成任何威胁，因为它们还在为谁将成为标准而争得不可开交。它们不去考虑要兼容DVD格式就仍需支付专利费，不去考虑自己昂贵的影碟机在商场里被四五百元一台的名牌DVD挤压得几乎没有生存空间，不去考虑自己少得可怜的片源完全不能和DVD相提并论……他们不去考虑这些迫在眉睫的问题，却在这里颠来倒去地玩弄文字游戏，不知疲倦地用口水相互谋杀，这能怪国外厂商不把它们放在眼里么？



迈克尔·密里根：“中国标准太严格了吧？”

对于目前国内影碟机标准的现状，威刚科技的周宇翔表示，这些厂商最初的目的都是促进中国高清影碟机产业的发展，但最后却转而以自己利益为重，才会像今天这样打口水仗。这样的局面既不利于国内影碟机企业自身的发展，也不利于整个产业的发展。未来是蓝色激光标准的天下，这是国内企业无法改变的。国内企业只能通过优势互补，尽量延长现有红色激光标准的寿命，减缓蓝光标准进入中国的速度，才能迎接未来的竞争。

高清影碟标准厂家之间的口水战让我们认识到，有时候内忧比外患可怕得多，而电磁辐射标准的难产再次证明了这一结论。由于各自代表不同行业的利益，标准工作组的意见从标准制订的开始就不统一。作为通信产业主管部门的信息产业部很明确地对此表态，希望中国标准能以ICNIRP为标准，这样既能充分保证公众的健康安全，又不至于给整个行业特别是手机制造业和电信运营商带来太大的影响。但显然国家环保总局和卫生部不同意这一看法，否则这个标准也不会经过4年的讨论依然悬而未决了。

新长征路上的中国标准

把中国的标准化历程比作长征或许并不十分贴切，但除此之外恐怕再没有更合适的词汇来形容它了。长征路上有雪山、有草地、有毒蛇、有猛兽，中国的标准化历程中每样都有；长征的路程是两万五千里，这条路再长也终有尽头，有走完的一天，中国的标准化历程无法用距离衡量，永远也走不到终点；长征不能放弃，不能停下，否则会带来毁灭性的结果，中国的标准化历程不能放弃，不能停下，否则将永远承受治于人的命运。

治人还是治于人，这确确实实是摆在中国标准面前的问题。

因为，中国标准才刚刚踏出长征路上如履薄冰的第一步。

SONY状告两家香港公司 "索尼PS2盗版"传闻揭秘

"盗版"与"反盗版"一直是中国IT领域关注的焦点问题。近年来，在政府大力打击的同时，许多国外厂商开始自己进行调查，在法律允许的范围内尽可能地打击盗版犯罪。从多年前的"亚都事件"（2000年微软状告北京亚都科技集团使用盗版软件）、到前一阵的"杭州网吧事件"（同样是微软，2004年初卷入杭州网吧使用盗版操作系统事件），颇有一种愈演愈烈的势头。2004年底，日本电子产品巨头索尼公司也在"企业反盗版"的行列中做出了自己的动作……

■本刊记者 心鹰

一







最高人民法院副院长曹建明（中）

2004年12月21日，中华人民共和国最高人民法院、最高人民检察院公布了《关于办理侵犯知识产权刑事案件具体应用法律若干问题的解释》，定于2004年12月22日开始施行。国务院新闻办公室在当天邀请"两高"举行新闻发布会，最高人民法院副院长曹建明代表"两高"介绍了该司法解释的起草背景和主要内容。该"解释"主要内容为：1.明确了定罪量刑标准；2.解释了刑法条文中易引起分歧的术语；3.明确了触犯不同犯罪时的处罚原则，降低了单位犯罪的标准，增加了共犯的规定（"解释"中第十六条规定，明知他人实施侵犯知识产权犯罪而为其提供各种便利条件或者代理进出口的，以共犯论。把为侵犯知识产权犯罪提供各种帮助的行为纳入刑事制裁的范围，对于加大知识产权保护力度，将会产生重要作用。这是比较重要的一点）。

就在"解释"公布的第二天，也就是开始正式生效的当天，路透社发出一则新闻，称日本电子产品巨头索尼（SONY）的PlayStation游戏机在中国被大规模盗版，该公司反盗版行动取得重大突破。该则新闻中声称，经过索尼公司历时5年的调查，日前与中国大陆警方共同破获了一个至少有10个分包商的盗版网络，其中的盗版生产工厂每天的PlayStation机盒、控制器和"改装"芯片的产量多达50 000件，还查获了数万件盗版产品，包含盗版生产的PS主机机盒、PS手柄、改机芯片以及大量的PS2盗版游戏。最令人惊讶的是，消息中声称调查员跟踪一个分包商的集装箱进入了位于深圳的一座监狱。该集装箱是在一所分包工厂装箱的，然后在监狱停留了多日，时间足够让监狱内的关押人员进行重新组装。







同全球很多国家一样，中国的监狱通常让在押人员进行一定的劳动工作，以作为服刑的一部分内容，但他们并不能逃避有关反盗版法的约束。索尼的PlayStation 2是公司利润最高的产品线。索尼2000年在日本推出PlayStation 2，至2004年9月底，已在全球范围卖出了740万台。之前，索尼已认定一些工厂是盗版集团的一部分，中国政府近年来也对这些工厂多次突击检查，工厂主也遭罚款。但是，他们通过建立分包网络，继续从事生产。提交给中国政府的本案文件指控说，这些工厂主利用最初盗版经营所获利润扩张业务，并和一家香港公司成立一家合资企业。索尼电脑娱乐（SONY Computer Entertainment）是索尼旗下PlayStation的主管部门。它

已起诉两家公司和其在香港特别行政区的3位高管，指控它们侵犯了索尼的版权和商标权益。索尼直到2004年1月份才在中国推出PlayStation 2，其中部分原因就是担心盗版问题。此外它也担心消费者的承受能力。索尼电脑娱乐的一位发言人昨天在东京拒绝就此案发表评论，但她表示，公司“尽一切努力与（各国）地方政府一起打击盗版”。虽然现在中国政府接连发起打击盗版行动，但盗版仍是外国企业在华经营时投诉最多的一个内容。

二

得到消息后，本刊记者立刻与索尼（中国）有限公司取得联系，以期证实此消息的真实性。索尼在北京的公共关系部负责人郭女士接受记者采访时表示：“为了打击盗版，索尼的确已经于2004年12月1日向香港高级法院递交了相关诉状。由于索尼不是法律程序的执行部门，我们无法确认PlayStation 2游戏机的盗版是否真是在一家监狱中组装。目前该法院正在受理此诉状，今后索尼将继续积极支持政府部门严厉打击盗版行为。”这种答复显然出自官方授意，并不令人十分满意，但它还是暴露了一些信息。首先，无论盗版产品的生产线是否在监狱内部，索尼公司就中国盗版问题向法院提起诉讼是可以确认的；其次，这个诉讼的提交是在香港法院（因为涉及的公司是大陆与香港地区的合资公司），也就是说一切司法程序，包括取证、执行全部要依据香港特别行政区法律、通过香港司法机构完成，这就给案件的审理带来了极大的不便（因为涉案监狱是在深圳，且盗版网络主要也在大陆地区）；再次，索尼公司提起诉讼是在2004年12月1日，为什么消息12月22日才从国外媒体传来？这与《关于办理侵犯知识产权刑事案件具体应用法律若干问题的解释》正式开始实施有何联系？消息传出是否出于索尼公司的暗中授意？这些我们还不得而知。

为了更深入地了解中国监狱犯人的劳动改造状况，记者找到了原北京化工集团生产科主任王文杰先生，向其咨询此方面的情况（王先生自上世纪80年代开始一直与监狱方面有密切的业务往来，直接负责罪犯劳动产品产出工作）。据王先生介绍，在20世纪80年代，中国还没有明确的法律法规对罪犯的劳动、产品进行规范。当时，犯人一般都是做一些劳动密集型产品的深加工，由于没有什么技术含量，所以企业都很乐于采取这种做法。而且企业方面也会在产品成本里拨出一部分直接转给监狱方面（大概为最后利润的15%），用以改善监狱设施、提高犯人生活质量。犯人方面，一来可以通过劳动改善生活水平；二来在劳动中如果表现良好还可以得到减刑，所以他们也非常愿意参与这种生产劳动。到了90年代，随着经济的发展，许多产品加工技术显著提高，犯人的产品渐渐不能达到企业要求了，这使得企业与监狱间的业务往来慢慢减少，紧接着相应的法律法规就出台了。之后犯人加工的产品基本仅仅满足自身需要，很少进入市场。

三

其实早在1991年11月1日，中华人民共和国国务院新闻办公室就颁布了《中国的人权状况》白皮书。其中第四章（中国司法中的人权保障）第六条（关于罪犯的劳动）中对中国监狱罪犯的劳动情况作了非常清晰的描述：“中国法律规定，凡是有劳动能力的罪犯，必须参加劳动。这也是世界许多国家通行的做法。中国对罪犯实行劳动改造政策，是为了使服刑者养成劳动习惯，培养其在社会生活中的责任感和遵纪守法的精神，矫正以往的恶习；使服刑者过有规律的劳动生活，保持健康，避免在单纯的监禁中，长年无所事事，导致心情压抑、意志消沉；使罪犯尽可能地掌握一种或几种生产技能及知识，为刑满释放后的就业谋生创造条件，对罪犯实行的劳动改造政策，不是单纯为了惩罚，而是一种有利于罪犯改造和身心健康的人道主义的政策。中国法律规定，参加劳动的罪犯每天劳动不超过8小时，节假日休息，其粮油、副食品按同类国营企业同工种标准供应，并享受同等的劳动保护和保健待遇，超额完成任务的发奖金，获得中等以上技术等级的按月发给技术津贴，结合劳动进行相应的职业技术培训。罪犯劳动的产品，主要是满足监狱系统内部自身的需要，只有很少一部分通过正常的渠道进入国内市场，一律不允许对外出口。中国出口商品的经营是由外贸部门统一管理的。中国的外贸管理机构从来没有批准过劳改部门有外贸经营权。”

从《中国的人权状况》到《2003年中国人权事业的进展》为止，中国政府前后7次发表了关于中国人权状况的白皮书。每次都有大量对于监狱罪犯劳动状况的说明，以及中国政府在促进与保障公民各项基本人权方面做出的努力和取得的成就，这说明中国政府对此是相当重视的。而对于此次索尼公司的反盗版行动，在没有相关判决下达前，记者不好妄加评论，但我们将继续关注此事。P

拥抱G时代
微硬盘数码产品选购分析

■湖南 YU

无可否认，数码家族已然君临这个时代，DC、DV、MP3、手机……以至PDA和笔记本电脑，这些令人着迷的家伙的共同特征就是功能越来越“多”、个头越来越“小”。为了满足此种特性，一个体积小、容量大的存储解决方案就成了决定性的因素——带着数码相机、摄像机外拍时，你是否曾因CF卡、DV带存储容量不够用而烦恼过？面对时下争芳斗艳的硬盘式MP3和闪存式MP3，你是否觉得乱花迷眼而不知道该怎么选择？微硬盘为手机、PDA、NB这些产品带来了怎样的前景?风起云涌的移动存储市场战对普通消费者意味着什么？何时才是出手购买的最佳时机？我们希望通过本文，可以帮助读者找到以上问题的答案，同时获得许多饶有趣味的相关资讯。

一、谁在生产微硬盘？


图1

微硬盘（MicroDrive，**下文简称MD**）与普通硬盘一样是出自IBM，顾名思义就是台式机硬盘的微型版本。它在方寸之间容纳了磁头、机械臂、电路等许多构件，构造与工作模式都与后者一致，只是出于移动应用的需要而采用了更具防震能力的材质（图1）。在接口方面，尽管IBM完全有实力制订新的规范并进行推广，但是考虑到MD最大的应用领域——便携式消费类电子市场，IBM非常明智地为MD选择了搭载CF Ⅱ标准（43mm×36mm×5mm、50针），使之可以广泛地应用于各种便携式设备之中。可以这么说，只要是支持CF卡的设备，理论上就支持MD的使用。

亮相之初，MD其实就在读写速度及容量/价格比上具备了相对闪存的先天优势。但是当时高端的DC也只不过200万像素的水准，更别说其他的便携式产品了。因此MD最大的优点完全缺乏应用的支持，只能怀才不遇地偏居于市场一隅。

起初参与微硬盘市场争夺的只有东芝和日立（通过收购IBM的硬盘部门而来）。不过随着后起之秀南方汇通、半路杀回的桌面之王希捷，以及实力派Cornice的加入，这个曾经风和云淡的市场已经被技术与价格战的硝烟所弥漫，这无疑更有利于总体市场的健康成长，也会给终端消费大众带来更多实惠。

日立环储HGST（Hitachi Global Strage Technologies）

HGST是日立收购IBM硬盘部门后组建的联合公司，它全盘消化了IBM的硬盘研发技术，在这个领域拥有的专利超过3000项，是1英寸硬盘市场的领跑者。其4GB的产品被苹果公司的iPod mini和创新的NOMAD Muvo2所采用（图2）。目前HGST计划推出6GB容量的微硬盘,并在另一块市场将自己1.8英寸产品的容量增加到30GB，以加强对东芝的冲击。值得关注的是，日立于2004年12月底以侵犯专利为由，对中国的微硬盘生产厂商南方汇通提起了诉讼。

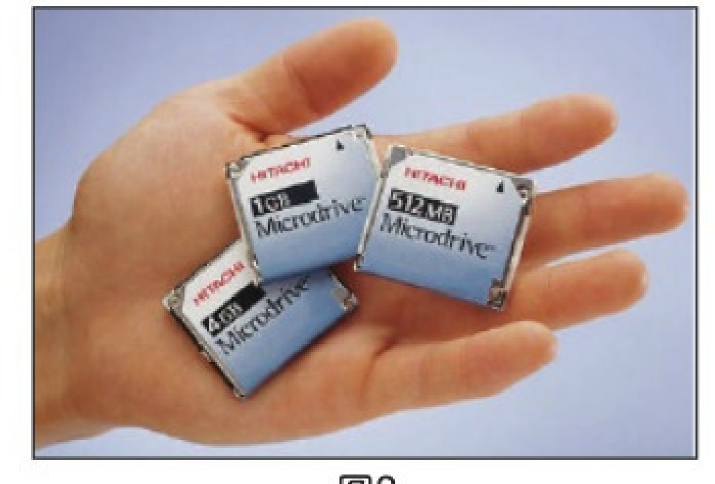


图2

南方汇通（GS Magicstor Inc）

南方汇通因为自主拥有1.0、1.8英寸产品生产的全部核心技术而备受关注，在经过重组后它由世华数码创投实际控股（图3）。2004年5月，我国南方汇通的第一台40GB、1.8英寸微硬盘产品在贵州问世，标志着中国企业即将成为这个尖端领域的新兴力量。其1.8英寸微硬盘首阶段预计产能为300万片，1.0英寸微硬盘为360万片。南方汇通的出现直接导致了1英寸产品价位的大幅滑落，以其惊人的产能，在其它几块市场同样的情形很有可能重现。可能正是慑于其惊人的竞争力，日立于2004年底在美国加州地方法院对其提出技术侵权诉讼。

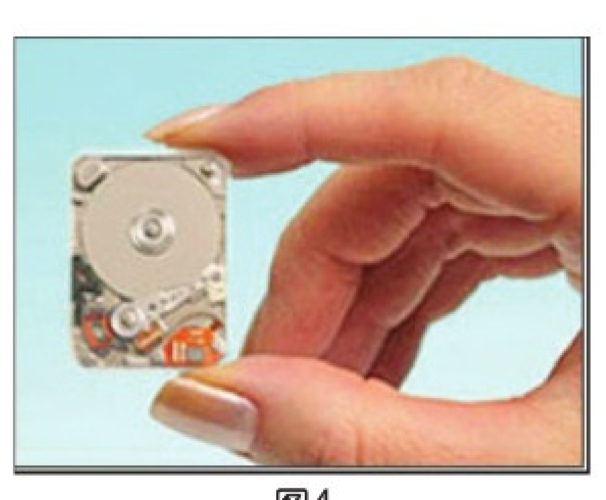
图3

日立与南方汇通的专利之争

2004年12月底，日立环储在美国加利福尼亚州北部地区地方法院起诉中国南方汇通微硬盘科技股份有限公司侵犯其微硬盘方面专利。日立方面称，南方汇通侵犯了日立环储微硬盘方面多项产品专利，要求赔偿其经济损失，并向法院申请永久性强制命令，禁止南方汇通及该有关公司在美国制造、使用、进口、发售及销售涉嫌侵权的产品。在此之前双方一直保持着合作关系，并且曾计划在2005年初于日本就此事进行协商。日立在全球微硬盘领域一直是领导者甚至垄断者，而南方汇通近年来的异军突起已经威胁到了HGST。事实上，南方汇通的1英寸硬盘销量已稳居全球第一，并计划在2005年

正式生产销售0.85英寸微硬盘。对于日立突然采取如同“珍珠港偷袭”般的专利诉讼，有业内人士认为：由于最近日立的1英寸硬盘缺货，导致苹果公司有意将iPod mini的微硬盘订单转向南方汇通。日立的目的其实是为了抑制竞争对手的发展，确保实现自己世界第一的硬盘供应商的目标。笔者就此事访问了部分国内知名微硬盘MP3生产厂商，他们普遍认为这属于日立的商业竞争行为，对微硬盘MP3的原料采购和生产不会产生太大的影响。

东芝（Toshiba）


图4

东芝是最早推出小型硬盘的厂商，微硬盘方面自然也不甘人后，当人们还在竞争1英寸微硬盘市场时，东芝已经抢先一步过滤到0.85英寸领域上（图4）。要知道0.85英寸是个什么概念？拿个普通邮票或SD闪存卡出来看看就知道了，体积小得令人难以想像。东芝还宣布这款超微硬盘已正式获得英国吉尼斯世界纪录总部的认可，将以“世界最小的硬盘”称号载入2005年版《吉尼斯世界纪录大全》。苹果公司的一部分iPod用的就是东芝的微硬盘产品，第四代iPod也继续配置其在Computex 2004发布的60GB新品，

希捷（Seagate）

传统硬盘生产厂商希捷是个相对保守的公司，曾经宣布“无限期退出”移动存储领域。现在，经过紧锣密鼓的开发和测试之后，希捷终于也推出了5GB和2.5GB的1英寸微硬盘（图5），时隔5年之后重返移动存储市场。希捷的杀入大大地加强了整个业界的实力，并有可能引发其它台式机生产商的跟进。它的出山之作ST1 Series就相当高调，规格为1英寸、容量有2.5GB、5GB两种，搭载了自己的“RunOn”技术，用来防止震动情境中的跳音现象。



图5

Cornice



图6

Cornice总部位于美国科罗拉多，目前虽然只具备1英寸一种规格的生产能力，但却是另外一个价格杀手。与日立、南方汇通等竞争对手相比，Cornice微硬盘的容量只有他们的一半左右，并且没有缓存（图6）。因为Cornice认为消费类电子市场更注重价格成本和能耗——特别是前者。正是基于降低价格的考虑，Cornice的两款微硬盘都采用了单磁头的设计，没有采用其他微硬盘标准的CF Ⅱ型接口，而是直接与处理器连接的嵌入式IDE接口，整个硬盘从110个部件和6个IC减少到35个部件和3个IC，能耗也得到了很好的控制。不过其外形尺寸和日立、南方汇通的1英寸微硬盘还是相同的。MP3播放器知名厂商RCA、Rio和飞利浦都推出过基于其第一代1.5GB硬盘的MP3机。在2004年1月份Cornice推出了升级到2GB的第二代产品。

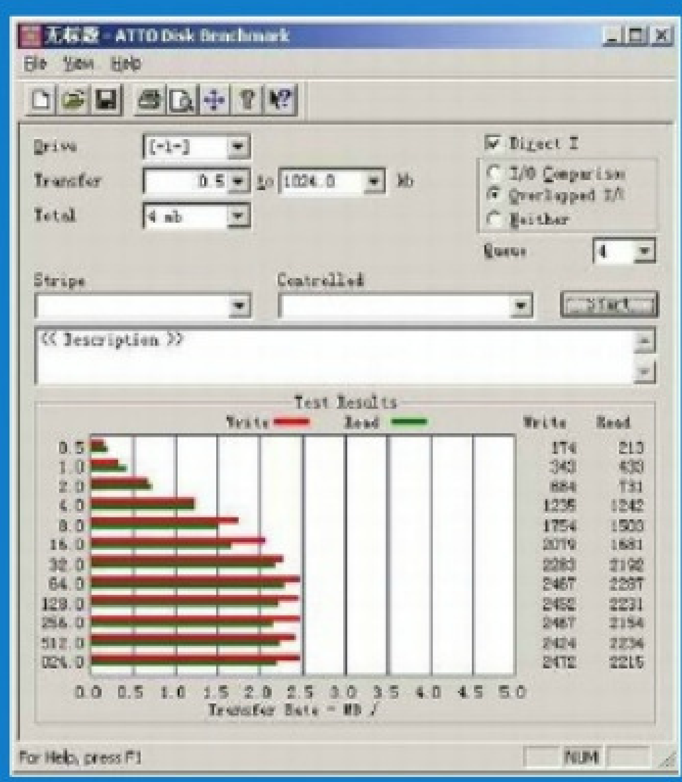
索尼（Sony）

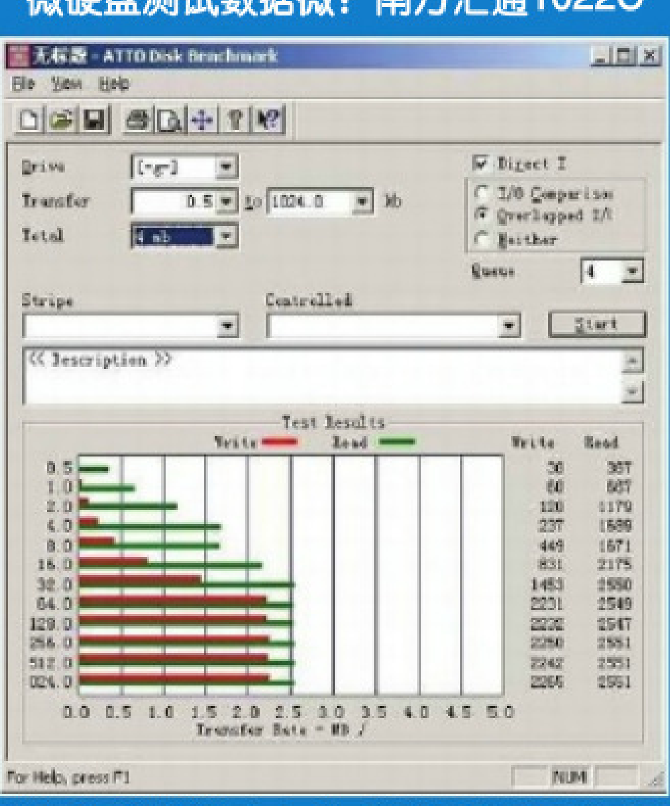


图7

一直紧守自家记忆棒不放的索尼，近日也终于无法坐视越来越热的微硬盘市场发展，发布了两款微硬盘产品，它们分别为Sony MicroDrive 2GB (Model RHMD2G)和Sony MicroDrive 4GB(Model RHMD4G)（图7）。SONY微盘与CF+ Type Ⅱ标准完全兼容，并且可以提供高达97.9Mbps的传输速率。2GB微盘和4GB微盘的工作电压为3.3伏和5伏，可以在诸如数码相机、PDA等数码设备上安全使用。这两款微盘将于近期内上市，在国外市场的售价分别为179美元和279美元。

市场零售产品介绍


微硬盘测试数据微：南方汇通1022C


微硬盘测试数据：日立H M360403D5CF00

眼下市场看得到的MD产品是南方汇通的2.2GB（1022C）和日立2GB（HMS360402D5CF00），前者1300元左右，后者也在近日前滑落到1500元的价位。

1022C 转速：4200 r/m、内部传输率：52.4～99.6Mbits/秒、写入速率：3.3～6.5Mbytes/秒、平均寻道时间：10毫秒

HMS360402D5CF00 转速：3600r/m、内部传输率：57.1～97.9Mbits/秒、写入速率：3.3Mbytes/秒、平均寻道时

间：12毫秒。

可以看到，指标参数、容量、价格、这些指标在ATTO Disk Benchmark的实测中，南方汇通的优势都相当明显，日立仅在读取速度和功耗方面领先对手。但是必须注意的是，日立产品在兼容性方面相当出色，对几乎所有的主流DC都有良好支持。而1022C则相对要逊色一些，支持机型较少，在某些机型比如Canon 300D中还会出现当机现象。建议有意选择的朋友最好带上自己的DC购买前先行测试兼容性。

二、微硬盘可以用在什么地方？

1.目前最大的应用市场——MP3播放器

MP3市场是微硬盘发动第一波进攻的战场，开路先锋就是风靡全球的Apple的iPod（图8）和iPod mini（图9），依靠出类拔萃的设计和音乐线上商店的创意，配合自身的号召力，苹果几乎是以一己之力打造了一棵摇钱树，其官方声称iPod在全球数字音乐播放器市场占有率高达5成。随着iPod的空前大卖，索尼、惠普、东芝、Rio、创新——各大巨头一拥而上，一个微硬盘随身听的大市场也随之飞快地成型。硬盘MP3能存储上千首歌曲，可以方便地作为移动硬盘使用，GB级的容量也带来了新的商务与娱乐应用前景。来自NPD数码的资料显示，在04年3月，硬盘式MP3的比率占到全球数字音乐播放器总出货量的60%，其成功不但鼓舞了业者“军心”与“买气”，更揭示了消费者普遍存在地对“GB级”容量的潜在需求，并提供了一个极具参考价值的引爆模式。



图8


图9

音频界龙头创新在随身听市场的曲折经历，恰好最清晰地反映了微硬盘境况相比往昔判若云泥的现状。从某种角度看，硬盘式随身听可以分为两类：一类是iPod，另一类就是不停地叫嚷着要干掉它的那数不清的“iPod终结者”、“iPod劲敌”、“iPod杀手”。而在众多追赶者中，创新的情形可谓是“伤心人别有怀抱”——与一般人印象中的不一样，世界上第一台硬盘式MP3并非出自苹果，而是2000年8月问世、来自新加坡创新公司的NOMAD Jukebox（图10），这款采用2.5英寸笔记本式硬盘的始祖级产品起点很高，拥有90dB的信噪比和强劲的输出功率，并应用了缓存、线录和固件升级支持等日后成为主流的技术，只是因为市场环境不成熟加之“其貌不扬”，才未能如后来的iPod般一鸣惊人，眼睁睁地看着苹果在自己开辟的新航路上乘风破浪。虽然自己一大堆闪存加硬盘随身听都根本敌不过对方，但为了“雪耻”，创新一直是“无所不用其极”：一边巩固功能优势，一边向对手“虚心学习”人性化操控和外观设计——比如Zen Touch（图11）风格那刻意趋同的机身和色调、与苹果触控飞轮神似的带自动卷轴功能的Touchpad。而在去年底，创新更决定将“咬苹果计划”作为核心战略，在2005年发动全面战争，目标是切下全球6000万部市场蛋糕的40%。同期的5GB Zen Micro（图12）发布会上，创新CEO沈望傅斗志昂扬，声称除了1亿美元的广告轰炸预算，还要与电子芯片和存储设备供应商签订每月百万级的定单，甚至不惜血本包下希捷所有的5GB微硬盘。


图10



图11



图12

这个大手笔将带来两个微妙的局面：其一，就是使得其他潜在的竞争对手——甚至包括苹果在内，均因为缺乏足够的资源而无法应战。或许创新从苹果mini曾经因为日立硬盘供应不足而导致缺货的情景受到了“启发”——而另一方面，创新自身则可以随时根据市场格局的需要和批量采购带来的成本优势大打价格战；其二，创新的举动间接地导致希捷微硬盘进入零售市场的时间大大延后。如果希捷两种接口的版本能同步在今年一季度上市，对已经处于跳水状态的日立和南方汇通的产品、以至整个闪存行情，势将产生非常强劲的冲击力。因此，某种意义上，冒险是双重的：创新豪赌的是微硬盘随身听市场的光明前景，而希捷则在拥有稳定订单的同时，失去了进军零售市场的最佳时机。有意思的是，演说过程中沈望傅的情绪非常投入，言辞高调并含蓄地点出很多他们的OEM客户，准备卷起袖子大干一场的姿态令人印象相当深刻——作为声卡和多媒体音箱以至整个PC音频领域的领导厂商，此种因为看好市场大有可为而进行的战略大转型，不只是将对整个硬盘式随身听市场成长发生深远影响，关键在于，像创新一样对这个大市场踌躇满志和重金投入的巨头级势力还有许多，从戴尔、惠普直到维珍、索尼，这意味着，微硬盘王朝背后的坚强阵容将在今年的市场大战中趋于鼎盛。

截至目前为止，全球出现的微硬盘随身听已经超过60种，所有一线闪存MP3大厂都无一例外地加入了这个战团。在今年，这种超残酷竞争的市场环境有望使得硬盘MP3身价如同液晶显示器、DVD刻录机一样，滑楼梯般迅

速地跌至大众乐于接受的水平——当然前提是微硬盘充足的供应量，由于玻璃基质、相对简单的微硬盘远比构造精巧的闪存要更容易实现稳定量产。那么当价位接近而容量相去甚远时，闪存的优势还有哪些呢?现在的硬盘式MP3已经做到20多分钟的抗震，续航力也达10小时以上，实用性已臻完备。体积方面虽然难与对手抗衡，但闪存式MP3的小巧同时也是其一个致命的缺陷——它无法在保持这个优势的同时提供像硬盘式那样舒适的按键和养眼的大屏幕。反过来，硬盘式MP3操控性与传输速率的优点则是无条件的。也许在不少人看来，GB级的容量缺乏用武之地，果真如此么?以大容量MP3为例，逛超市会比去路边小店快乐只是因为“挑选的幸福”。同样，带更多“音乐”在身边并非一定要听那么多，关键在于能更随心所欲地“挑选”想听的。再不然还有“质量”呢，动态320kbps的MP3或者其它更高品质的格式——大容量就意味着可以尽情地享受更趋完美的音质。

2.移动存储市场

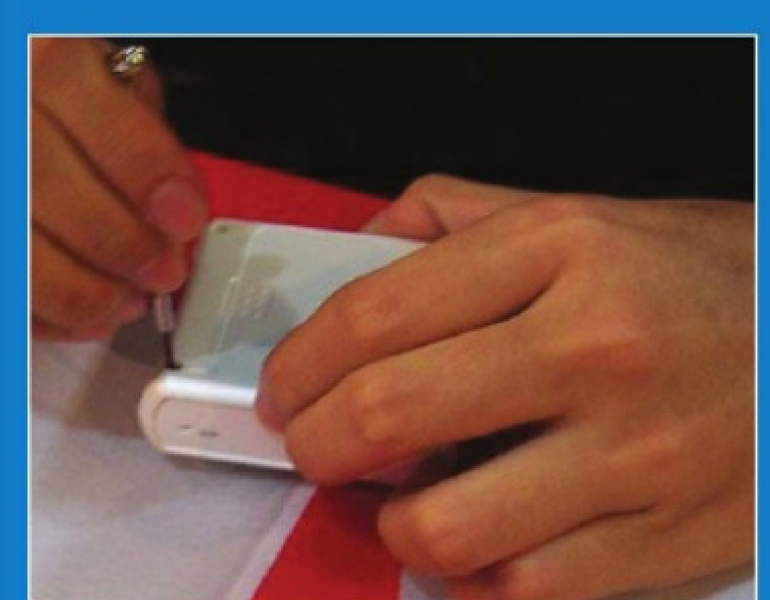
记忆棒、SD、xD、SM、MMC、数码伴侣……这条战线的格局虽然是群雄逐鹿，但是能妨碍微硬盘实现霸图的仍然只有CF卡。同时这儿也是其起家与立身的世袭领地。能否在此打倒对手是决定整个战局的关键。虽然采用非挥发性快闪技术的CF卡在实际应用中相对机械运作的MD，拥有功耗小、发热量低、抗震性好、开机反应快等优势，但这种差距是相对的、细节层次的，相反正是因为底层技术的本质差异，决定了闪存的发展潜质不及MD，在至关重要的竞争焦点——容量提升和成本降低方面更是望尘莫及。

数码摄影的最大乐趣就是不需要胶片之类的东西，只要高兴，随时随地都可以拍个够又不用多花一个子。不过，现在DC的像素一个劲地在跳升，入门的都是400万起跳，更别说800万的准专业和数码单反啦。用好镜头拍的照要用低分辨率保存实在不甘心，可是想用无损的RAW、TIFF格式保存，CF卡几百MB的根本不够塞牙缝的。相信发烧友在外拍时都曾因此左右为难过。微硬盘当然就是解决这个瓶颈的首选方案，因为成熟的磁存储方式无论是现实的每MB单位成本、还是未来可预见的降价空间，都是目前任何其它存储技术所无法比拟的——这也是业界看好微硬盘的首要依据。

MuVo 2 FM 5GB拆解流程

这个方法对于其它会下金蛋的“母鸡”，如D&M Rio Carbon同样适用。但是拆解行为将导致产品失去相应保修权利，因此以下流程仅供参考，请消费者自行慎重决定。

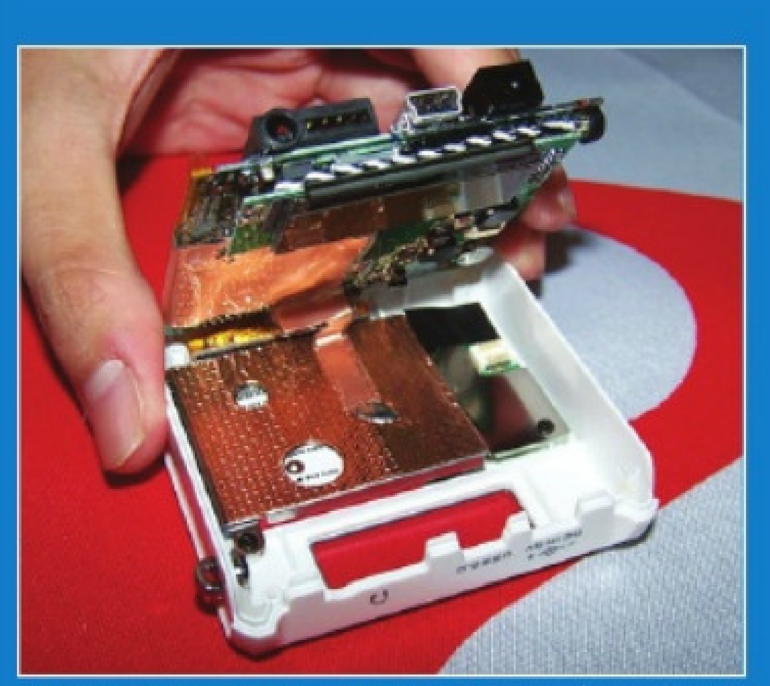
该希捷1英寸微硬盘已被验证在Canon EOS 300D、Nikon D70等机型中格式化后可正常使用。至于替换的CF卡，建议选择Sandisk、Lexar等已被证明可行的大厂产品，还原时按以上流程反向操作，再格式化与刷新固件，然后，就可以抱着5GB的微硬盘和完好无损的MuVo 2 FM去陶醉啦。目前可以拆卸使用的微硬盘MP3产品不止MuVo 2 FM一个，同样使用希捷产品的RIO MP3播放器也已经成为DIYer们的拆卸对象（图13）。

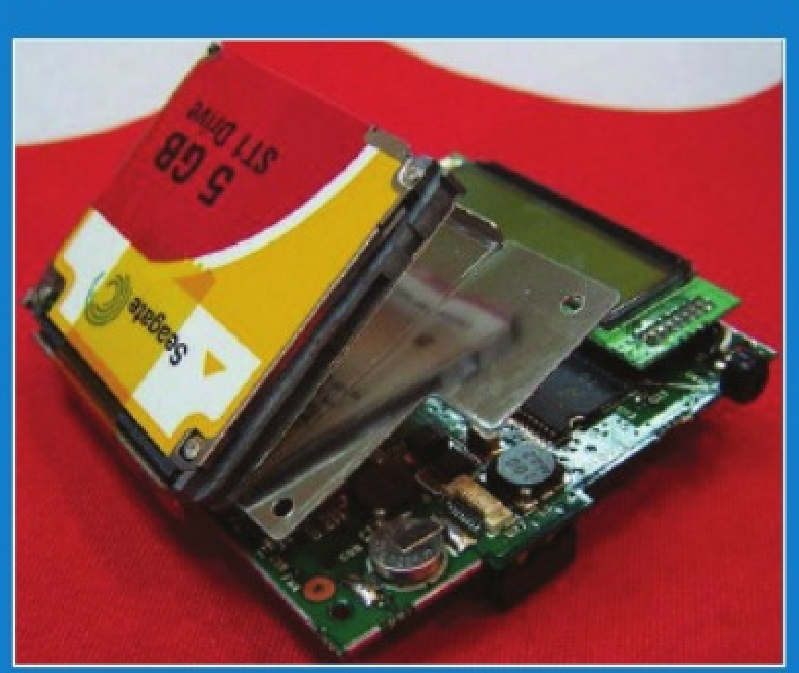

用螺丝刀拧开机背的2个螺丝。


撕下易碎标签，拧开电池仓的2个螺丝。



图13


依此掀开后盖板，绿色电路板，铜散热片下面就是你要找的金蛋了。



撕开黑胶带，拧开最后4个螺丝，金蛋现身。



除下透明胶，然后小心地拨开硬盘与针座，金蛋到手。

按10MB一张无损格式图片文件、1MB一张最高品质JPEG计算，2GB意味着上百张的RAW、TIFF或上千张JPEG照片的存储能力，甚至可以存放一集VCD质量的短片，这已经满足了大多数场合的拍摄需要。不过一个特殊产品——创新Nomad MuVo2的出现带来一个更叫人兴奋的选择：购买一个当时市价2000左右的MuVo 2 4GB版本，拆开取出里面的微硬盘当移动硬盘给DC用，MuVo2则换上CF卡。只花2GB的价钱就可以得到4GB的容量外加一个顶级随身听，这种快感体验一度在国内外玩家中大为盛行。即便到目前，去年第四季度上市的其升级版本MuVo2 FM仍然是采用CF接口。考虑到MD零售价格居高不下，生产方软加锁之类的对策短时间内也无法反应到成品中，一把螺丝刀就可以实现的“剖蚌取珠”仍然充满诱惑力（拆解流程参见P41页）。

不过这个有意思的情形折射出的两个事实才是更重要的。首先它证明，虽然在中低端，CF卡还在固守自己的领地，但高端用户群中天平已经完全倾向于微硬盘——成为标配的态势在这一群体中已经是人心所向，而且DC成像品质继续飞升带来的连动效应会使得这种趋势同步地向主流用户群蔓延。其次，当时一批2000元上下的4GB随身听与国内将近4000元还有价无市的日立4GB微硬盘形成奇怪反差——唯一的合理解释只能是当初下订单时创新和苹果等厂家获得了高额折扣，而日立对需求预测出现严重误判，导致在完成订单后自己存货无几——两个因素共同导致了原料反而比高附加值成品更昂贵的离奇局面，这清楚地显示出微硬盘降价的空间有多么可观……

3.其他消费类数码产品

微硬盘军团的主力战将有1.0、1.8英寸两种，适用于各种小型移动设备的1.0英寸产品与闪存处于正面交锋，后者则独霸着超便携型笔记本的市场。尽管大众对1.8英寸硬盘的关注远没有对迅驰来得高，然而它却是轻薄机型的标配，可以说有了1.8英寸硬盘后才有了真正意义上的轻薄型笔记本电脑。未来的笔记本电脑要想在追求轻薄的同时保证高性能也非得突破硬盘轻薄化的技术关。当前该领域领先者为东芝，全球第一款最轻薄的笔记本电脑Portege 2000和芳名远扬的瘦身美人R100都是由东芝生产设计。

IDC预测：到2007年，便携式数字音频和媒体播放器对微硬盘的需求将达到1500万块，不提家用游戏机、不算MD-DV、MD-PDA、MD-3G手机等有潜质的产品，眼下，一触即发的MP4市场就将为1.8英寸微硬盘带来另外一个崭新的大舞台，该市场总值很可能在几年内达至上百亿美元。MP4即MPEG-4，这种格式可以以最高的压缩比提供最接近DVD的视频品质，是网上传播电影的实际标准。在20～60GB的MD和高效电池的支持下，多媒体播放机能以现在MP3机的便携性甚至是相接近的价位——实现人们掌上影院随身看的夙愿。上百部高清晰DVD品质电影、5小时左右的续航能力，配合开放的制式、上佳的视频回放、输出，以及完善的格式支持与周边应用，完全具备实用性的MP4前景相当看好，因此以微软和索尼为首，众多厂商都已经云集在此。可以说，微硬盘在这个领域根本找不到对手。目前，已经亮相的MP4产品有不少，比如SONY的HVP20，其内置20GB HHD，估计上市零售价为5万日元（约合人民币3500元）。

4.配置微硬盘的前卫数码产品

身处数码时代的最大幸福就是昨日还只能遐想的梦幻般体验，在技术魔力点化之下今日就可能成为现实，进而在明日伴随我们更惬意地度过每个时光，比如下面这些基于微硬盘的数码新品：

最受期待的娱乐新魔盒：Apple iPod Photo（图14）

体积为104mm×61mm×19mm（L×W×H），外形与iPod四代无异。令人眼前一亮的改变是崭新的2英寸、220×176像素、65k色的高品质真彩液晶屏。该屏幕支持JPEG、BMP、GIF、TIFF、PNG等多种格式的图片显示——以至于一屏25张图片的缩略图浏览，通过AV接线将幻灯片Show到电视或投影机上就能观赏。这意味着iPod Photo现在能同时提供听觉与视觉的双重飨宴。设想一下，将25000张照片放在口袋里——一个人或和女朋友一起、在麦当劳或在公司午休、无论在哪都可以随时享受边听歌边看幻灯片的那种乐趣……



图14

最养眼的随身听：Toshiba Gigabeat F60 唯一在外形上和ipod有得一拼的竞争者（图15）。

最强悍的手机：Samsung SPH-V5400 内置1.5GB微硬盘的全球首部MD手机（图16）。

最令人惊奇的随身看：GE DG-THDAV6、GE DG-TGVD300（图17）。这款头戴式MP4由两部分组成，播放机GE DG-THDAV6体积为137mm×73.5mm×17mm，容量大小为20/40GB两种，支持MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4和MP3等流媒体格式，以及JPEG图片浏览，配



图15



图16

备有信用卡大小的遥控器，头戴式显示器GE DG-TGVD 300视效等同于36英寸显示器，并带有立体声系统，提供亮度与对比度调节，电池播放时间约5小时，令人惊讶的是整套设备的售价仅为3680元。



图18

最新的移动硬盘：希捷5GB USB接口、转速3600 r/m、配备2MB缓存（图18）。


图19

最轻巧的DV：JNC GZ-MC200 微硬盘的采用令其机身比传统DV大为缩水（图19）。

最海量的PDA：Sharp SL-C 3000 2004年10月发布的全球第一款MD PDA（图20）。


图20

图17

三、等待还是出手？

在传统的声卡生产无法带来更多的利润增长点，多媒体音箱竞争惨烈的情况下，创新甚至不惜将2005年甚至未来更长的时间都“押宝”在微硬盘MP3市场上，充分表明微硬盘MP3背后所蕴涵的巨大商机。可以看出微硬盘全面进军数码市场的第一次冲击波必然是在MP3播放器市场。虽然目前市场上看得到的产品多为创新等巨头所生产，但其实国内大部分二线厂商早已制作好了微硬盘MP3的样机，并且有部分厂家已经通过种种手段协调了原料采购与设计生产的难题。之所以一直没有正式的产品在市场销售，完全是为了伺机而动，等待最佳的市场切入时机。现在国内市场其实只有iPod和iPod mini在销售，而且定位高端。虽然大部分消费者都向往拥有大容量的MP3播放器，但是iPod与生俱来的种种缺憾也影响了销售成绩。创新尽管已经正式在中国发售Zen Micro，但是其产能却无法同时满足欧洲、日本以及中国等几个巨大的市场，因此目前在市场上也仅仅是有价无货，而且2700多元的定价，对普通消费者而言同样是高高在上。对二线厂商而言，创新等高端品牌在国内正式铺货且销售的前几个月，市场的反应将是至关重要的。这将影响他们的跟进策略与产品的定价。

因为无法与苹果、创新等巨头进行正面的竞争，二线厂商的产品定位普遍会比Zen Micro低不少。在笔者访问国内生产商时，他们普遍表示自己的产品上市价格会比Zen Micro低300元甚至更多。部分厂家认为2005年第三季度甚至更早的时候,出现定价在1500元左右、2GB容量的微硬盘MP3播放器也是完全可能的，而个别4、5GB产品则完全有可能在年底降入2000元以内。微硬盘MP3产品价格下跌给高端闪存式MP3带来的压力是前所未有的，相信2005年闪存式MP3的价格将会快速地下滑。届时消费者用399元这样的价格将不再只能买到“山寨货”了，而且容量也会比现在大很多。即便是05年上半年，消费者也没有必要一定要持币观望，因为现在的微硬盘MP3产品的价格相对微硬盘的零售价格也属非常超值，完全可以考虑购买。否则也不会有那么多的DIYer们拆了MuVo 2 FM，又去拆Rio了。

但是有的消费者也许要问，为什么我要购买微硬盘MP3播放器呢？微硬盘MP3产品确实并不适合每一个人，由于微硬盘产品在抗震方面无法与闪存式相比，所以在意机器运动性能的用户还是应该选择闪存式。即便是对音质有一定需求的用户，也完全可以考虑购买价格更便宜的大容量闪存式产品。在兼顾移动存储方面，一个闪存式MP3加上一块DIY的40甚至是60GB的移动硬盘，在性价比方面依然要比微硬盘产品好一些。在2005年里的一段时间内，微硬盘MP3产品也许依然属于对音质有苛刻要求的用户，毕竟5GB的容量完全可以用来储存无损的WAV文件，而不用再屈就MP3或者其他压缩格式了。

在购买时机上，笔者认为，由于目前的微硬盘生产厂家产能无法同时兼顾零售和微硬盘MP3生产两个领域，因此微硬盘产品的价格还有一段稳定时期。当市面开始出现大量的零售微硬盘时，市场整体价位将会出现一个非常适当的出手时机，建议对大容量存储求之若渴的DC玩家密切加以关注。而随着指日可待的五大微硬盘制造商以及索尼的生产能力扩大、竞争加剧——更具冲击力的整体价格将使微硬盘发动逼迫闪存价格跳水的一波波攻势，并在此后逐渐占据统治性市场地位，从而让我们能够在微硬盘的伴随下，尽情地飞扬在崭新的数码“G”时代。

MPEG-4 播放器 掌宝PVX-Pod 7010

■晶合实验室 别理我

解码器有限制

工艺精良，LTPS液晶屏显示效果很好

电池续航能力出色

结论 贵族般的移动影院

作为新一代数字播放器，MPEG-4 Player一直是人们关注的对象，掌宝PVX-Pod 7010（以下简称掌宝）是我们评测的第一款该类产品。其高昂的售价几乎相当于一款主流笔记本，这一点可以看出厂商更注重的是品牌的形象。

掌宝获得了2005年德国工业设计iF奖，其外观设计走简约时尚的欧洲风格，乳白色基调、出色的工艺让它拥有高贵的气质。掌宝的操控键都设置在机身侧方，仅有8个，使用过MP3播放器的用户可以很容易地熟悉它的操作。产品没有搭载扬声器，因此使用时必须接驳耳机或者音箱等设备。掌宝采用的液晶屏是7英寸宽屏LTPS（低温多晶硅）LCD，长宽比为（16：9），LTPS LCD色彩饱和度高，寿命也较普通LCD长。产品搭载有一个支架，可以将播放器以便于观赏的角度放置在桌面。掌宝的存储器为1.8英寸的20GB硬盘，它与PC间的传输通过USB 2.0接口进行，可以储存大约30部MPEG-4视频，实际上我们可以在储存电影的同时也把它作为活动硬盘。



附赠的便携包

机身上方



耳塞上没有标注左右声道

产品背面，左右两边各有两条减震胶条

掌宝的解码器在支持媒体格式方面有一定限制（具体所支持的格式请参考参数表），常见的XVID和RM/RMVB编码视频文件都无法播放，我们认为版权等商业因素是最大的障碍。播放器缺乏对中文的支持，从非官方渠道了解到春节后上市的版本能够支持中文（仅指菜单显示，目前所有同类产品均不支持外挂字幕）。

掌宝还支持MP3播放、数字录音、数字录像及相册等多种功能，其中数字录像最吸引眼球。理论上，它可以通过视频输入录制最长240分钟的视频信号，编码为MPEG-4 SP（＊.asf），704×240@25fps。大家可能会觉得奇怪，为何采用如此怪异的分辨率，实际上这是一种变相的版权保护，试想在电脑上观赏“扁扁”的电影，感觉一定不舒服。当然，用掌宝播放时会自动插值，效果要好不少。数字录像提供给我们一个很好的选择——通过显卡视频输出将播放器不支持的电影录制到播放器里观赏。P

屏　　幕：7英寸LTPS LCD（宽银幕16：9）
视频解码：DivX 4.X/5.1/5.2（＊.avi）、DivX 3.11（＊.avi）、Microsoft WMV V9 SP（＊.wmv）、Apple Quick Time 6（＊.mp4）
视频编码：MPEG-4 SP（＊.asf）
音频解码：MP3/WMA, 44.1kHz、128kbps（实测支持最高到320kbps、支持VBR格式播放）
音频编码：MP3, 32kHz、48/96/192kbps
图片支持：JPEG/BMP/GIF
电　　池：内置锂电（实测连续播放约3小时）
尺　　寸：192mm×115mm×28mm
重　　量：570克（不含支架）
附　　件：数据线/便携包/支架/耳机/充电器/软件及驱动光盘
价　　格：7599元
咨询电话：010－62962383

数码相机 柯达LS755

结论 出"色"的美式便携DC

色彩浓郁具有典型欧美风格，自动白平衡优异

2.5寸大尺寸液晶屏，外形较为时尚

噪点较大，方向键手感较差

■晶合实验室 别理我



方向键手感较差





色彩浓郁，但暗部噪点较明显

精致的相架底座

柯达推出的数码相机一直以性价比高、色彩艳丽、皮实耐用受到用户喜爱，这款EasyShare LS755（以下简称LS755）和DX系列相比，更加强调时尚和美观，不过和韩日时尚类DC相比，则多了一分美式的粗犷。如果要按用户性别划分，男性使用更加合适。

LS755的握持感很好，将相机底部搁在大拇指根部，食指便能够很自然地放置在快门上。LS775采用2.5寸TFT LCD，我们特别注意到，柯达并没有为了进一步缩小体积而减去液晶屏外面的那层有机塑料壳，这是一种负责的态度，也体现出亚洲和欧美在设计理念上的差异。

LS755的数据传输以及充电都通过相架底座进行，顾名思义，我们可以把放在底座上的相机看作一个"相册"，可以方便地和家人朋友一起浏览照片。除了相架底座外，相机还提供了一个打印底座，能够配合部分柯达打印机直接打印照片。用于选择方向的按键为了照顾外观被设计为块状，操作起来手感较差，这可能是该相机最大的缺点。



打印底座

LS755采用1/2.5寸500万像素CCD；相机有中央重点对焦和多点（智能）对焦两种对焦方式；LS755使用机械快门令人惊讶（同类产品为了节省成本多用电子快门），速度为2～1/2000秒；同时提供了多达17种场景模式。实际操作中我们发现，虽然缺乏手动功能，但是利用其丰富的场景模式的特定光圈/快门设置，依然可以拍摄出相当不错的作品。

相机的自动白平衡给我们留下了深刻的印象，无论是室外还是室内，都有很高的准确性。由于CCD尺寸小，即便在ISO64下，暗部噪点依然明显，看来500万像素带来的也不完全都是好事。LS755的施奈德镜头分辨率一般，长焦端偏软，但是广角表现很好，变形控制较同类产品稍好。整体来看，相机的色彩表现很好，继承了柯达数码相机的特点，和同类产品相比处于中上水准。

像　　素：	500万像素 CCD
最高分辨率：	2592×1944
变　　焦：	3X光学/5X数码
最大光圈：	2.8/4.8
焦　　距：	6.0～16.6mm
最近对焦距离：	5cm超微距
I S O：	64/100/200
存　　储：	xD卡
录　　像：	640×480@12.5fps/320×240@30fps
电　　池：	锂电
体　　积：	95mm×62mm×25mm
重　　量：	170克（不含电池）
附　　件：	数据线/锂电池/像架底座/充电底座/打印底座/软件及驱动光盘
价　　格：	4500元
咨询电话：	800-820-6027

DEC中恒F60R

MP3播放器

■晶合实验室 狂暴鸭

综论
优秀的设计，创新的技术
具有电子词典与阅读电子书功能
操作略为繁琐
内置大容量锂电池播放时间长

DEC F60R采用压电式触摸感应面板对机器进行控制，覆盖在机身正面的玻璃板下，OLED显示屏只占1/3左右面积，剩下就是控制面板区。细看下，在控制区的玻璃板上，有规则的矩阵金属触点，触摸感应靠此实现。由于操控区域较小，感应灵敏，手指较粗的用户容易误触，且众多的功能集中在几个键位上，操控较繁琐。

F60R内置520mAh锂电池，拥有长达18小时的播放时间；采用STMP 3520解码芯片，音质出众，标配的耳机有不错的表现。机器所集成的功能相当完善：可对音源直录（具有Line in接口），附加了电子词典，阅读电子书等功能。电子词典词汇量能满足一般需要，但输入单词需要较长的时间。电子书是将拷贝到机器中指定文件夹的文本文件（TXT格式）显示到屏幕上，也可作为电话本使用。创新的压电式触摸控制面板是F60R新亮点，但还需进一步完善。



所有的标识文字都是与金属外壳一体成形的

控制信号通过数据线由触控屏传送至主机


采用STMP3520解码芯片


内置高容量锂电池

容　　量：	128/256MB
文件格式：	32～320kbps MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB2.0
尺　　寸：	35mm×75mm×12.5mm
重　　量：	实测约48克
附　　件：	耳机/USB延长线/USB转mini USB接头
价　　格：	1288/1468元
咨询电话：	800-810-0620

友基UG 2046

MP3播放器

■晶合实验室 狂暴鸭

综论
体积小巧，功能完善
支持多种音乐格式
附带耳机音质较差
售后技术支持较好

友基UG 2046所采用的设计与众多新上市的MP3类似：OLED显示屏、金属外壳和内置锂电。30克的机身重量则是同类产品中的佼佼者。为保持小巧的身段放弃了广泛使用的五向导航键，在机身上侧设计7个功能键排列紧密，按键手感偏硬，使操控性有所下降。双色背光OLED显示屏效果锐利，且具有多种屏保模式。

标配耳机音质一般，在试听过程中，对人声还原较为真实，但低频下潜力度不足，建议使用更高档次的耳机获得更好的音乐享受。它支持多种音乐格式并具有歌词同步功能，还有录音、跟读、复读、FM收音等功能，在作为一款MP3播放器的同时又不失为学习英语的好帮手。机身右侧的MIC灵敏度有限，录音效果差强人意。通过官方网站升级到最新版本的固件后会增加电话本，其功能又进一步得到完善，厂家的态度值得赞许。

容　　量：	128/256MB
文件格式：	8～320kbps MP3/WMA/ASP/AAC/ACT
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	58mm×30mm×13.3mm
重　　量：	实测31克
附　　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/使用说明书
价　　格：	650/750元
咨询电话：	020-87537115



双色OLED显示效果出众

机身上侧的按键区

小巧的机身

下方的mini USB与耳机接口

右侧的MIC

情人节手制礼物大拼盘

■重庆 tigerct

情人节就快到了，你是否已为她或他准备了一份精致的礼物呢？最简单的办法就是给她发一封电子贺卡，或者干脆买束鲜花，或送上一盒精美的巧克力……但这些或许并不能使她惊奇和感动。那么，大家有没有想过亲自动手制作一份哪怕并不那么精致，却绝对能体现自己创意和心意的小礼物呢？本文将介绍如何利用身边的电脑，方便快捷地手工制作情人节礼物。

一、把“心”给她——3D折纸



每个人的童年记忆中，都忘不了折（叠）纸飞机的快乐时光。学生时代，“千纸鹤”、“幸运星”几乎是必修课，不知多少次，用它们给朋友和恋人寄去祝福和相思。自己亲自动手折出各种漂亮的模型，送给你的恋人也不失为一份难得的情人节礼物。“小青蛙3D折纸”（http://www3.skycn.com/soft/17149.html）可以教你用一张简单的平面纸张，经过反复折叠，创造出各种活泼而生动的立体模型。



图1

进入“小青蛙3D折纸软件”的主界面，映入眼帘的就是大家非常熟悉的“千纸鹤”（图1）。用鼠标左键双击界面下方“模型列表”中的“千纸鹤”，即可打开模型折法的演示区（图2）。准备好一张正方形的纸，照着演示的每个步骤，一步步跟着折就可以了。

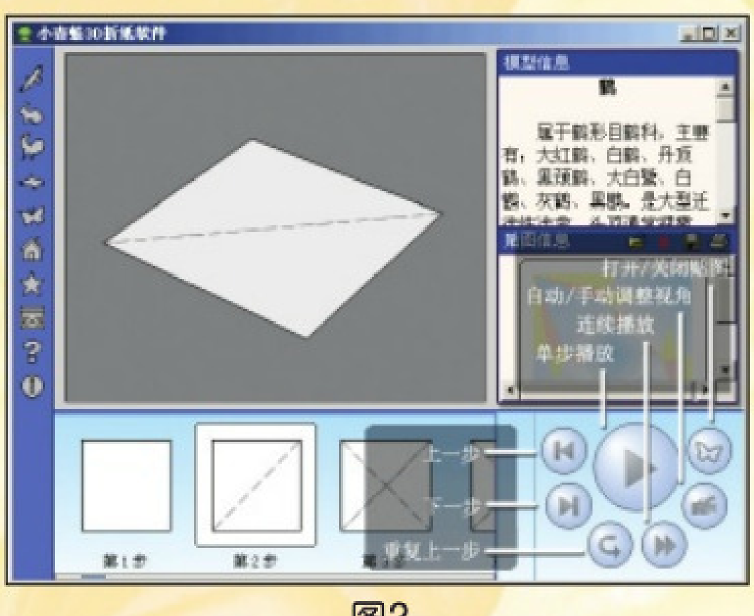


图2

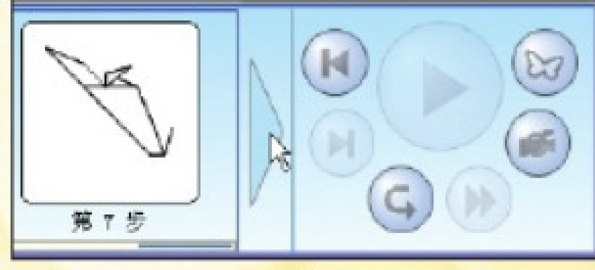


图3

如果觉得演示区的图像不够大，那么在演示区中按住鼠标右键拖放，即可放大图像。另外将鼠标放在折法列表和“播放控制区”之间，则会显示一个隐藏着的“箭头”按钮（图3），点击该按钮可隐藏折法列表，这样显示区的空间就更大了。想要再显示折法列表，则再点击该“箭头”按钮即可。也许你已经注意到了，在折法列表和“播放控制区”之间还有一个小的正三角形隐藏按钮（图4）。单击该按钮后，“播放控制区”上方的“模型信息”和“贴图信息”将被两个辅助视图所代替，再次单击该按钮，可恢复为“模型信息”和“贴图信息”。这两个辅助视图用于配合主演示区演示折法步骤，可分别显示模型的其它不同视角，这样将帮助用户更好地理解折法过程。还可通过鼠标双击辅助视图的周围9个区域，以旋转该视图，双击中心位置即恢复默认显示。



图4

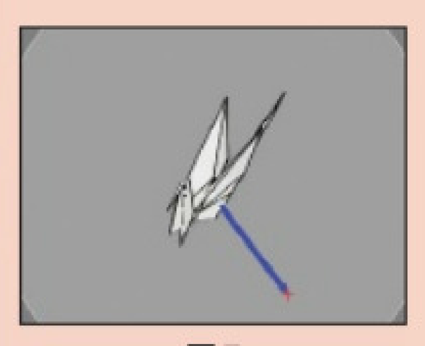


图5

另外还有一个很好的观察演示模型的方法，即在主演示区中按住鼠标左键，然后拖动鼠标，可发现模型是立体的（图5），能任意旋转以方便从任一角度观察模型。所以叫“小青蛙3D折纸”。如果希望按你自己设定的视角观察折纸过程，可单击“播放控制区”中的“摄像机”图标，把“视角调整”设定为手动。另外折纸过程中的模型也可以是彩色的图纸，设定的方法是单击“摄像机”图标上方的“蝴蝶”图标，以打开彩图模式。

下面该进入正题——做几个漂亮的折纸作为精人节礼物送给她。准备工作就是在挑选好模型后，用彩色打印机将模型贴图彩打出来。单击主演示区右边的“贴图信息”窗口上的“打印机”图标（图6），弹出打印设置对话框（图7），设置页边距主要是为了调整输出贴图的大小和位置。如果你所用的打印机支持零边距打印，将边距设置为0可减少裁减的工作。这里还应该选择“打印彩色图案”，毕竟是重要的礼物，岂可仅黑白双色了事。



图6



图7


图8

点击主界面左上的“模型分类”里的“蝴蝶”图标，然后双击“模型列表”中的蝴蝶模型（图8），进入该模型的演示窗口。先按照上面的方法打印出贴图，然后点击“连续播放”开始播放折法演示，一步步照着做就可以了。当到第三步骤时，将看到在模型上有闪动的紫色区域（图9），这表示在折纸过程中需要剪去闪烁部分；在第四步骤时，模型上又会有闪动的蓝色线条（图10），这表示需要在闪动的位置剪开。

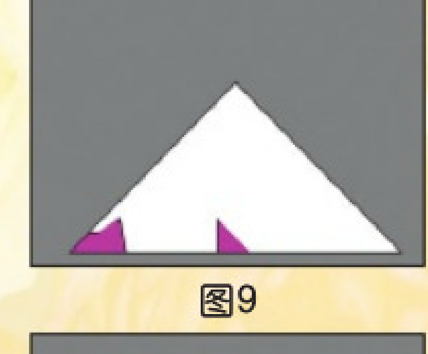

图9

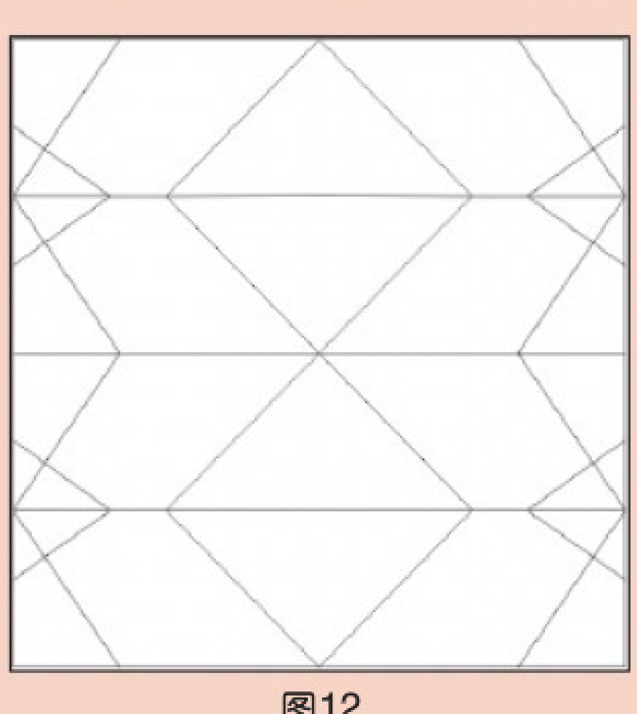
图10

情人节当然少不了“心”的祝福了。点击主界面左上“模型分类”里的“心”形图标，单击选择列表中的第一颗心。在显示区按住鼠标左键，拖动鼠标变换模型视角（图11），通过观察可发现该颗“心”正反两面的图案是完全对称的，可以说比较完美，适合做成礼物。接下来双击“模型列表”中的该模型进入演示窗口，按照同样方法折出和演示模型完全一样的“心”。


图11

到此，完整的作品就已经在手里了。当然有可能你对这些图案仍不是很满意，可继续在成品上添加更多图案，或者如果有好的画功，也可以用单色的纸折好后，再在上面画上自己的创意。

当然也可以通过电脑来设计贴图，在设计中可充分发挥自己的创意。单击“贴图信息”窗口中的“保存”图标，可把图样输出为有折线的EMF文件（图12），然后使用其他矢量图形编辑软件制作自己的贴图。打开自己熟悉的矢量图形编辑软件，然后导入这个EMF文件，如果你使用的矢量图像编辑软件将导入的图形作为一个群组，则需要取消群组，才能对单个单元填色。设计过程中不要改变整个贴图的正方形形状，否则贴图会不正确。完成后把该贴图输出为JPG、BMP或EMF文件，然后单击“贴图信息”窗口上的“打开”图标，载入刚制作的贴图，此时就可在“贴图信息”窗口里看到自己的设计图案了。


图12

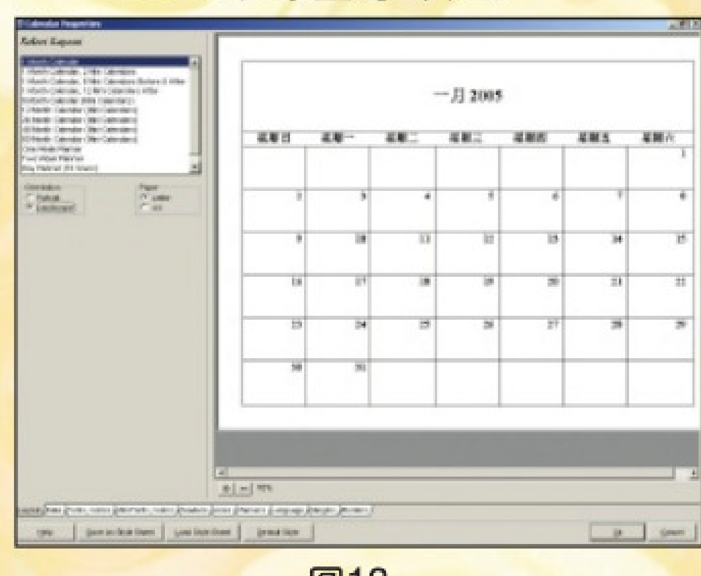
最后想告诉大家，想要折出漂亮的折纸，关键是要有耐心，并且要有严谨的态度，折纸过程中时刻注意对齐“边、角、线”。

二、让她“随时”能看见——个性化日历

自己动手制作一个小台历，让她摆在书桌上，每天都能看见，这创意不错吧？当然，日历不能太难看了，否则适得其反。而Calendar Builder 3.2（http://www.skycn.com/soft/4907.html）正是合适的工具。



1.日历的基本设置


图13

运行该软件，首先选择菜单“File”→“New”，弹出“Calendar Properties”对话框（图13），该对话框用于定制日历的样式和各种属性。在“Select Layout”里选择日历样式，单击“1 Month Calendar（月历）”，此时窗口右边将显示对应样式。如果



图14

不打算用英文的日历，最好选择第一个选项，否则中文日历的小表格中“星期”会无法显示或挤在一起。

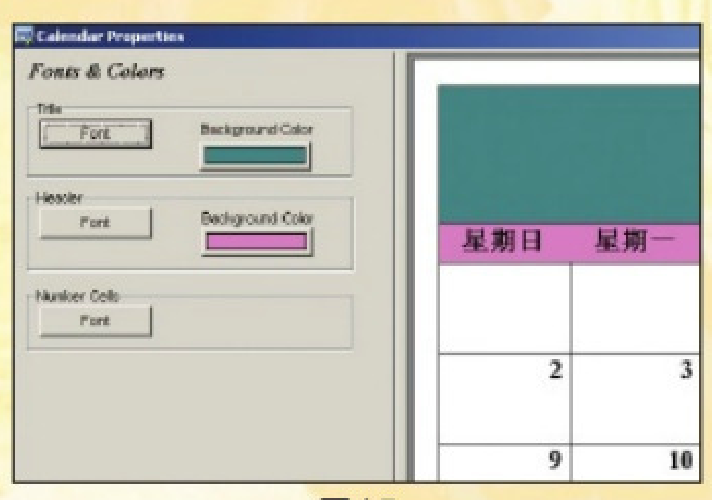


图15



图16

接下来单击“Data”选项卡（图14），在日期选择中单击“箭头”按钮，把日历定在2005年1月，在“Week Starts On（一周开始）”中选择“Sunday”，并选中“Show Year in Title（标题显示年份）”复选框。

然后单击“Fonts,Colors”选项卡，设置字体和颜色，在“Title”中单击“Font”按钮，在弹出的“字体”对话框中把字体颜色选为“白色”，字体大小选择“小初”。单击“Back ground Color”在弹出的颜色对话框中选择深绿色。这样右边日历上的标题就成了绿底反白字（图15）。同样为“星期”和“日期”选择合适字体和颜色。

最后进入“Borders”为日历加上花边，选择名为“Stars001”的花边序号（图16），宛如满天星，颇有浪漫色彩。

到此日历的基本设置就完成了，如果想保存刚才所做的样式，则点击窗口下方的“Save as Style Sheet”按钮，把当前做的日历保存下来，以便以后做其他月份的日历时调用。最后单击窗口右下角的“OK”按钮，进入主窗口。

2.日历的个性化设计

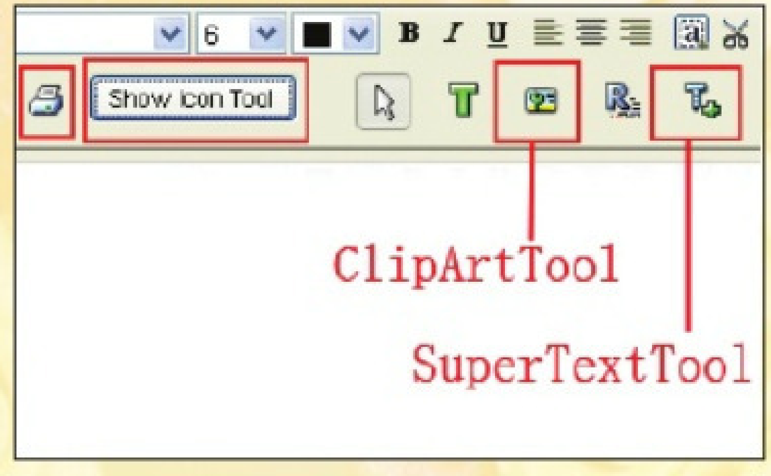


图17

上面所做的日历还只是日期表格，而一般的台历还有漂亮的背景、特殊的标记。如果能把人物照片放进去那就更好了。下面就说明在主窗口中对日历做更多个性化处理的操作。

（1）为日历加上图片和标题

单击在窗口上方的“ClipArtTool”快捷按钮（图17），然后在日历任意位置单击鼠标左键，弹出“Load Image File”对话窗口，选择要插入的图片。然后用鼠标将插入的图片拉伸到合适大小，放在合适位置。最后鼠标右键单击该图片，在弹出菜单中选择“Locked”（图18）锁定位置，避免在往后制作中无意间改变其位置。此处的图片最好是MM的靓照或自己和MM的合影。

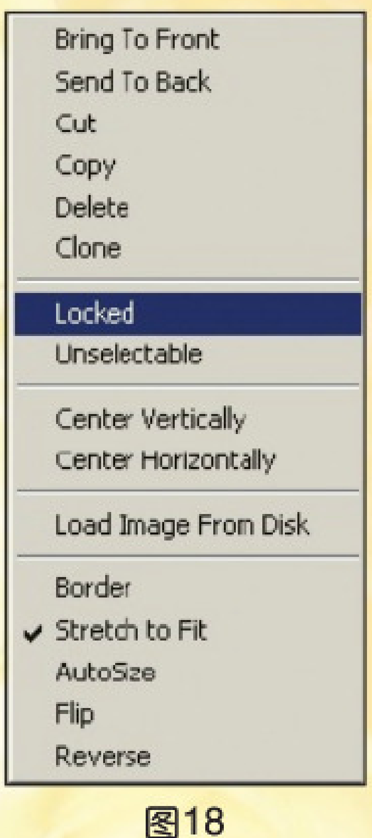


图18

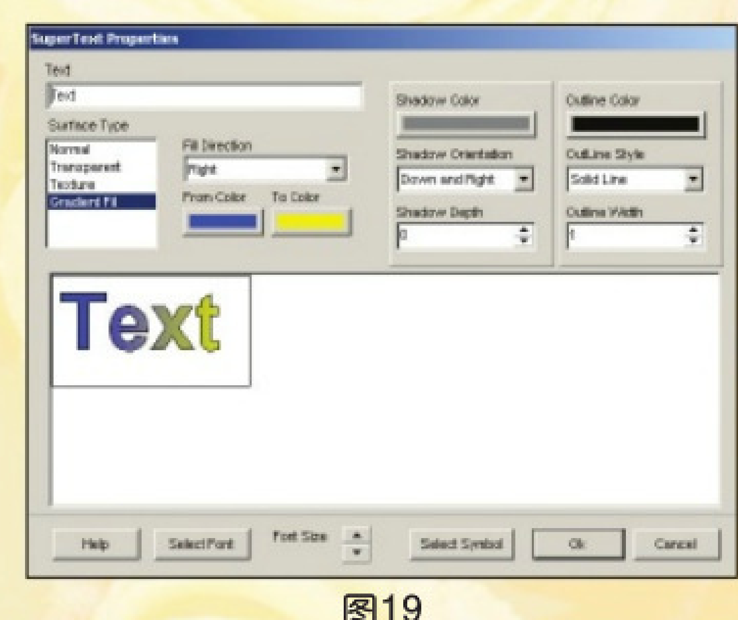


图19

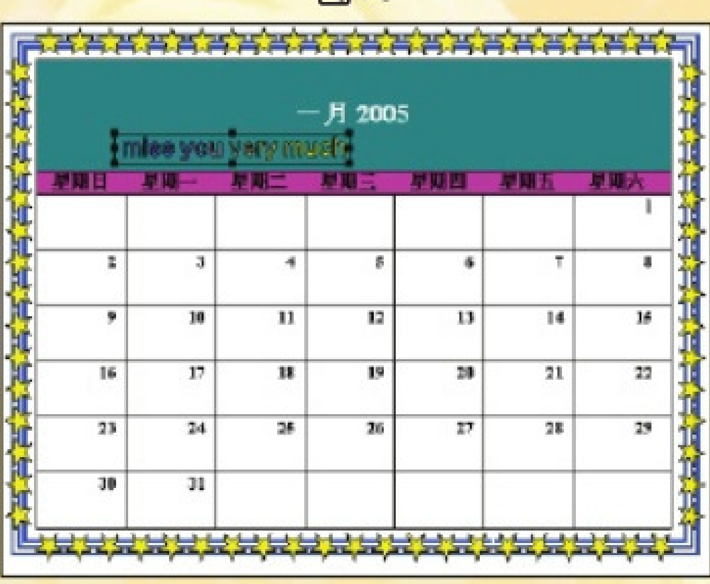


图20

既然是礼物，那么还应该在日历上方加上一些表达爱意或祝福的话。单击“Super Text Tool（超级文字工具）”快捷按钮（图17中最后一个），再在日历中任意位置单击鼠标左键，弹出对话窗口（图19）。在“Text”文本框中输入想说的话，然后把“Shadow Depth”设置为2，“Out line Width”设为0，分别用于给文字加上阴影和去掉文字勾边。然后单击“Select Font”按钮，设置文字的字体和大小。也可通过点击窗口下方的“Font Size”旁的上下两个“箭头”按钮以快捷地改变字体大小。单击“OK”键，刚才所键入的文字就加在日历上了。为了更加美观，可右键单击文字选择“Transparent”，使文本的底色变为透明，选择“Border”去掉文字块的边框，然后将文字放到合适位置（图20），同样可在弹出菜单中选择“Locked”将其位置锁定。

（2）在日历中标注重要日期



图21

图22

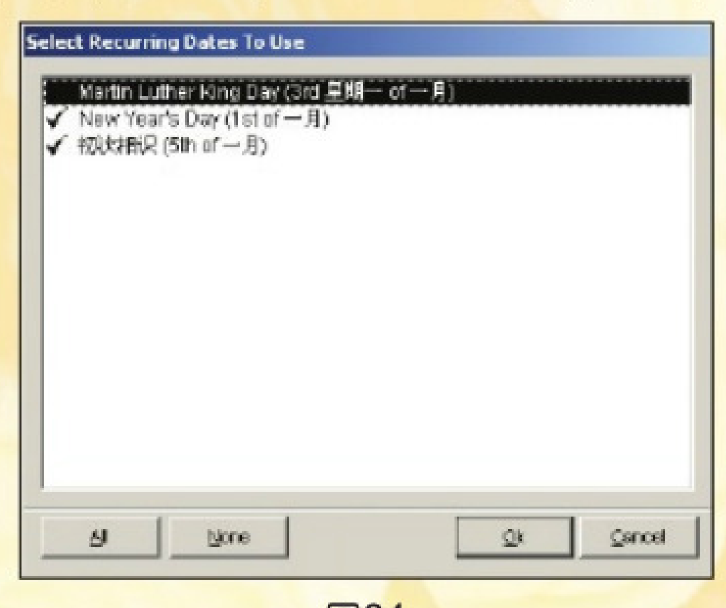
总有一些重要的日子，如比中国的传统节日、西方的情人节、只属于你们自己的纪念日，例如第一次相识、第一次约会……把这些日子在日历中标注出来以示重视和纪念，感情指数无疑会大大提高。

左键单击日历中想要标注的日期，可以键入简短的说明文字。如果这一天是她生日，那么还可以放一个生日蛋糕，方法是点击工具栏的“Show Icon Tool”按钮，在对话框的“File”→“Events”有好几个生日蛋糕的图标（图21）。选


图23

择最漂亮的一个，按住鼠标左键把它拖放到标注说明处即可（图22）。

值得纪念的日子太多了，那么有没有什么更方便快捷的标注方式呢？选择软件主窗口中的“File”→“Edit Recurring Dates”命令，点击“Holidays”，在对话框中已经列出来一些西方的节日可直接加入。想要加入自己的纪念日则单击“New”按钮，在弹出对话框（图23）中填写。例如第一次和她相识是在某年的1月5日，选择“Day of the Month”单选项，然后把日子改为“5”，月份设为“January”，最后在“Recurring event”下的文本框中键入“初次相识”，并点击“OK”。此时在“Recurring Dates”对话框的节日列表最后一项就添加了“初次相识（5st of 一月）”选项，单击“OK”后退出该对话框。通过此方法就可把自己的重要日子都添加到列表里。


图24

接下来要把刚才添加的日期标注出来，首先选择“File”→“Clear All Cell Contents”命令以清除刚才在日历中做的所有标注。然后选择“File”→“Fill Calender with Recurring Dates”命令，在弹出的对话框（图24）中修改和确认即可。对于自己的纪念日，还可单击标注，将文字加粗并修改为红色以示区别和重视。

日历完成后，可单击图22中的打印图标将日历打印出来。用同样的方法设计好其他月的日历，最好使用不同样式再分别打印出来，就可以做成一本完整的年历了。

为了做成台历，打印时可将每页日历缩小打印成明信片大小，同时为了日历的质量，尽量选择厚一点的纸，如果有可能，还可以将它过塑，这样就比较耐用了。然后找一个往年的台历，去掉往年的日历后，再把自己的日历放到框架上。这时就可以把这个美观、实用、个性化的礼物送给她了。

编者注：如果想做一个电子台历作为礼物，可参考本期“办公室故事”。

三、声色俱全——CD封套



喜欢音乐的朋友一定多少收藏有一些经典音乐或歌曲，不管古典的还是通俗的，也不管交响乐还是钢琴曲，它们都能为你带来艺术的享受和快乐的心情。那么情人节将至，把自己珍藏的音乐刻成CD送给恋人，将是一件非常甜蜜温馨的礼物。但想想那外表简陋的刻录光盘，“光着身子”送给恋人，温馨和甜蜜就要大打折扣了。希望CD得到MM的青睐，不包装是不行的，而经典的音乐配上个性十足的包装，那就完美无缺了。

1.使用设计向导制作封套

Acoustica CD/DVD Label Maker（http://www.skycn.com/soft/10979.html）是一款制作CD/DVD封套的软件，用它可非常方便地自己设计封套，打印后就可用来包装自己的CD了。运行该软件，自动弹出封套设计向导窗口（图25，单击菜单“File”→“Instant-LabelWizard...”也可打开），调出“向导”窗口，在“向导”窗口中单击“下一步”，进入封套格式的选择窗口，缺省是“Audio CD with jewel case”格式，而这正是我们需要的格式，因此无需作任何改动，直接点击“下一步”进入封套模板选择窗口。选择最下面一套模板“Valentine（情人节）”（图26），点击“下一步”，进入光盘目录设计窗口。


图25


图26

2.编辑歌曲目录

鼠标双击歌曲目录中“Song Title”下的灰色块，然后输入第一首歌的歌名；在“Artist”下双击鼠标并键入歌手名字；最后在“Length”下双击鼠标键入该歌曲的时间长度（图27）。依照此方法把所有歌曲添加到目录里，缺省情况下可添加15首歌，但可单击“Add Row”增加更多。


图27

除了手动添加歌名，还可从CD光盘或从其它如Winamp的歌曲列表



图28

中读入歌名，更加方便快捷。单击“Read CD”按钮，在弹出窗口中选择CD光盘所在的光驱盘符，单击“OK”即可。要从Winamp中生成的歌曲列表中读入歌名，则单击“Import”，在弹出的窗口中选择该文件。不过如果读入的是中文歌名，则可能会出现乱码，这时需要再手动修改。如果要调整歌曲在列表中的顺序，可单击该歌名，然后再单击“Move Up”或“Move Down”按钮。

歌名添加完后，单击“下一步”，在光盘标题添加窗口的“Title”文本框中键入标题（图28），再点击“下一步”，最后在“完成”确定窗口中点击“完成”按钮，软件自动将刚才选择的“Valentine”模板设计为一个完整的光盘封套，包括光盘的盘面、外壳的封面、内封及封底。

3.修改封套设计

此时将进入该软件的主界面，该界面由两部分组成，中间由一竖立的滚动条隔开，左边用于选择封套上的文字布局及图案等，右边则由4个选项卡分别显示封套的4个组成部分，即盘面、外壳的封面、内封及封底。

单击界面左边的“Layouts”选项卡，在该选项卡里将显示封套各部分的文字布局方案，然后单击界面右边的“Disc”选项卡，则在该选项卡里显示光盘的盘面（图29）。如果要改变盘面上歌名的布局，可单击左边的各文字布局方案。之后可手动进行细致的修改，以修改标题为例，单击标题，将弹出修改框和设置面板。在面板上单击“T”形下拉选项，选择“CurvbeText”选项，此时标题文字将会由水平变为弧形（图30），然后通过面板最左边的下拉选项选择标题字体。

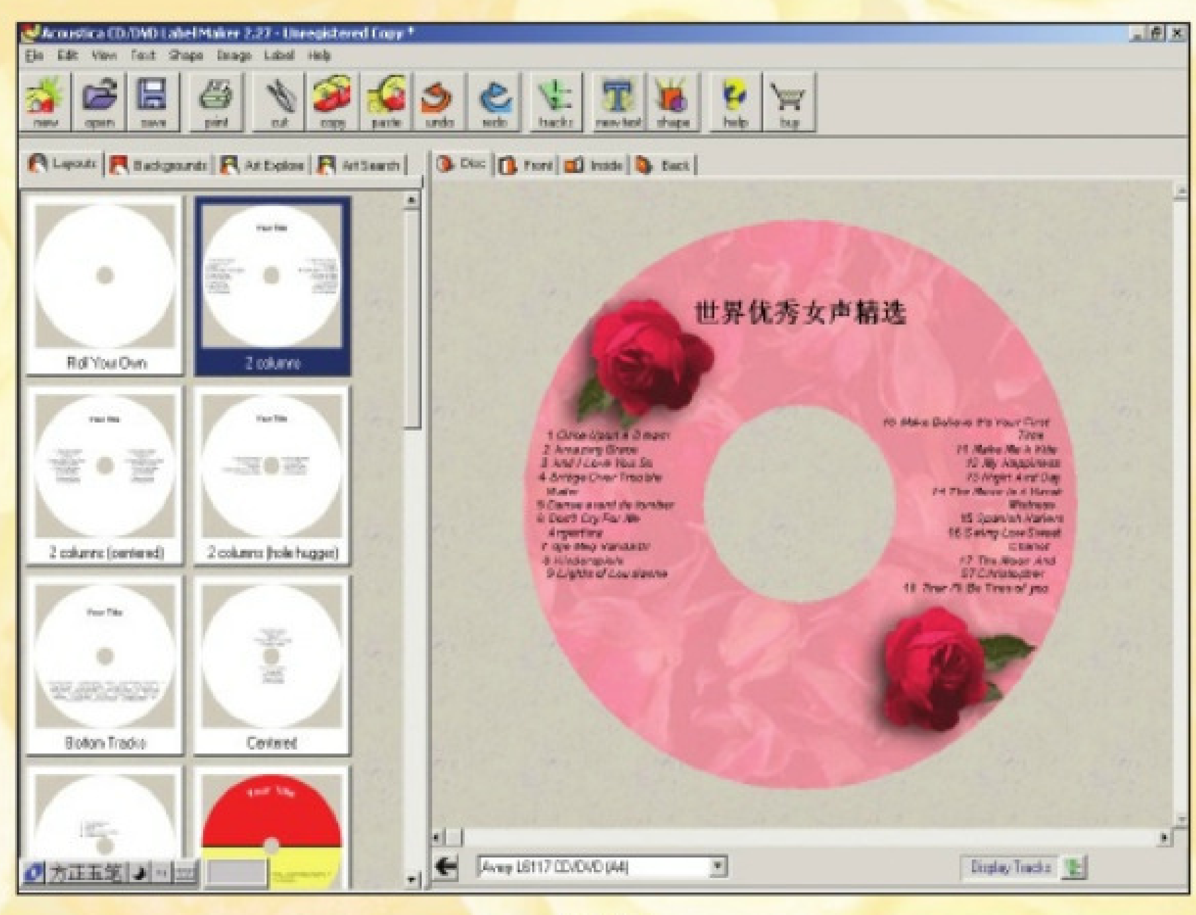
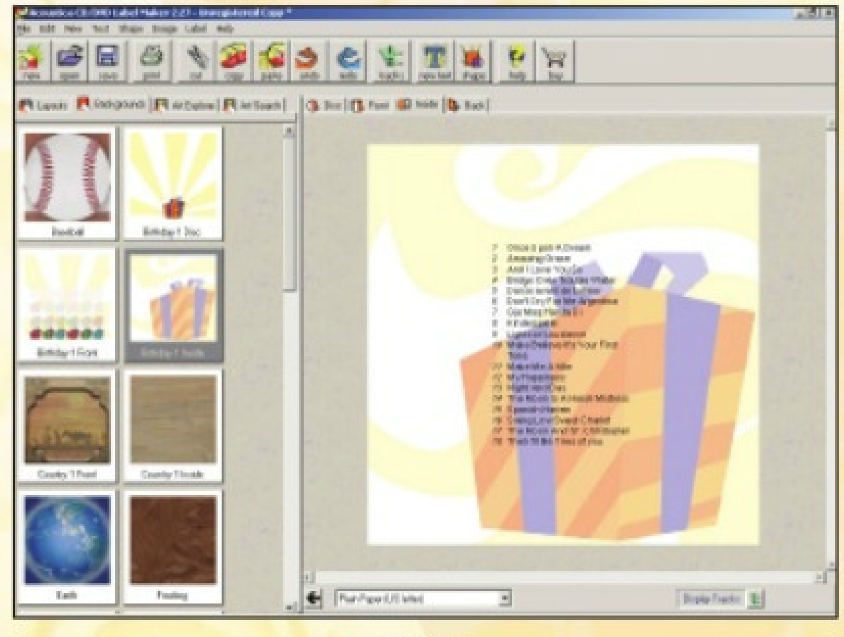


图29


图30

也许你会觉得，软件自动设计的内页显得比较单调，那么把背景图案用其他图案代替试试。单击界面左边的“back-grounds”选项卡（图31），此时会显示软件自带的多种背景图案，单击该图案则会改变内页的背景图。如果想把背景图换为她的照片，又该怎样做呢？单击旁边的“Art Explore”选项卡，然后在目录导航窗口中找到照片的存放文件夹，下边将显示出该文件夹中所有图片。双击其中自己喜欢的照片，右边内页的背景图案也会跟着改变。用同样方法修改其他部分，感觉满意后，单击菜单“File”→“Print”就可把它们都打印出来了。在弹出的打印设置对话框中（图32），缺省时只有“Printdisc”复选框被选中，这里可把“Printfront/inside”和“Printback”两个复选框都选中，把所有部分都打印出来。最后把盘片图案用剪刀沿着边沿剪成圆形用胶贴到盘片上。其他3张剪下后嵌到盒子的前面和后背就可以了。


图31

Print
Printer
Name:
Paper Bin: 自动选择
Print to File
Copies: 1
Properties...
Alignment...
disc | front/inside | back
Paper Type: Avery L6117 CD/DVD (A4)
Click on labels to use
Print disc
Print front/inside
Print back
Print a border around label
Print Fold Lines
Sheets Required: 1
Print | Cancel | Help

图32

四、让她“随处”都能看见——大头贴



年轻的情侣们都喜爱新奇的事物，大头贴刚一上市，即在年青人中迅速流行。大头贴可以做成贴纸，贴在手机、茶杯、电脑等日用品上。以前人们喜欢把恋人的照片放在钱夹里，在想念的时候拿出来瞧上一眼，以解相思之苦。跟以往的做法相比，大头贴的功能也是一

样的，只是换了一种更新潮、更张扬的方式。那么把自己和恋人的照片制作成大头贴，作为情人节礼物，也是一个不错的选择。大头贴除了到市场上花钱制作外，还可利用身边的电脑和彩色打印机，通过“大头贴制作系统”（http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15513）自己亲手制作，更加自由自在。



图33

1.使用摄像头制作

如果有摄像头，可直接拍摄大头照。在大头贴制作系统界面左边有12个命令的快捷图标及操作说明（图33），在第二排三列的照像机图标上单击鼠标左键，即



图34

连通摄像头，此时面对摄像头，那么在界面左上的拍摄区将会看到自己的影像（图34）。接下来在界面右边选择照片的组合方案，这里就采用软件缺省的组合A，它由一张较大的照片和12张小的照片组成。然后可在一排二列的“硬盘”图标上单击鼠标右键，此时会弹出花边图库窗口（图35），可更换花边，该图库共有266张花边图案。点击“下一页”按钮翻到第6页，然后用鼠标单击该页左上角的第一个花边。该花边的图案中间是一颗心，旁边是王子和公主，而且还有“情人节快节”的字样，这里用这个图案来做大头贴应该比较适合情人节。



图35



图36

选择好该花边后，鼠标左键单击4个箭头按钮中间的球形“照像”按钮，以拍下当前拍摄区里的图像，并将它放到右边的照片组合区（如图34）。照此方法，经过多次选择花边和点击“照像”按钮，把照片组合区余下的空白方框内都放上照片。如果对所拍的某张照片不满意，可在照片组合区的该张照片上单击鼠标右键，删除该照片，留下的空白框则可用于放置重新拍摄的照片。

另外如果觉得有必要，还可对照片做一些简单处理，其方法是在已拍照片上单击鼠标左键，在弹出的“图像处理”对话框中（图36）单击表示某种处理的按钮，想保留处理效果可单击“保存”按钮，否则单击“取消”按钮。

2.使用数码照片制作

如果手边没有摄像头，用数码相机或以前拍摄的数码照片也可以轻松配图。对于拍摄的照片，所要做的工作就是剪裁，只留下照片中人物的头像部分，并且确保剪裁后的照片长宽比例在4：3左右。之后打开该软件，首先在第二排二列的“导入照片”按钮上单击鼠标右键，在弹出的“浏览文件夹”对话框（图37）中的“目录树”中找到存放照片的文件夹后确定。图片导入后，点击界面右下的“向下”、“向上”箭头按钮，以调换不同的照片。同样，选择好照片和花边后，单击中间的照像按钮，将与花边组合后的大头贴照片放到照片组合区。



图37



图38

制作完成后，在界面左边一排三列的“打印”图标上单击鼠标左键，则会弹出打印预览画面（图38），单击“打印”按钮。稍等片刻，打印机就会输出一张五寸大小的照片。最后手工剪下每一张大头贴，并用双面胶贴在其他礼物或者MM用的物品上，这样每当MM用到这些时都会看到，很浪漫吧？

俗话说“礼轻情义重”，在这个物质逐渐丰裕的时代越显正确。自己亲手制作的礼物，也许并不那么贵，但其中蕴涵的深情是金钱不可比拟的。

浅析 DV的后期处理

■湖南 吴青

拥有DV的人越来越多，网上经常看到DV爱好者上传的作品。如果说掌握DV的拍摄技巧是获得好作品的前提，那么，DV的后期处理就是决定效果优劣的关键了。笔者在使用DV及视频编辑的过程中，总结了一些经验与技巧，与大家共享。

由于DV带的存储格式（DV）文件非常大，所以一般将视频通过1394卡导入计算机后需要进行格式转换，然后编辑和刻录到VCD/DVD中。这是DV常见的后期处理方式，但很多人都忽视了两个重要细节：1. DV Codec；2.色彩系统的转换。而这两点都与最终视频质量息息相关。

一、视频的DV编码

先说DV Codec。DV本质上仍是一种编码方案，在压缩算法上与M-JPEG（动态JPEG算法）和MPEG类似，压缩比5：1，码率3. 6Mbps，在PAL制式上的YUV采样比为4：2：0，在NTSC制式上的YUV采样比为4：1：1。因此，不同的DV Codec决定了DV的质量。像Canopus EZDV和EZDV SE这样的采集卡，随卡提供了Canopus自己的DV编码器，效果自然出众。目前绝大多数用户使用的是OHCI（Open Host Connect Interface，开放式主连接接口）类1394卡，这类卡一般都使用Windows操作系统中DirectX提供的相关驱动来完成DV操作，主要有两个文件：qdv.dll和qcap.dll。前者负责DV编解码，实际上就是Microsoft DV Codec；后者提供DV控制接口。通过AVIcodec工具（下载地址：http://soft.jetdown.com/down.asp?id=26203&no=2）可很方便地查看系统中的相关Codec（如图1所示）。流行的编辑软件如会声会影、品尼高、Premiere等以高质量采集DV时就是利用操作系统提供的Codec，所以，在普通OHCI 1394卡上，不同的编辑软件采集到的AVI文件质量是一样的。而我们常说的

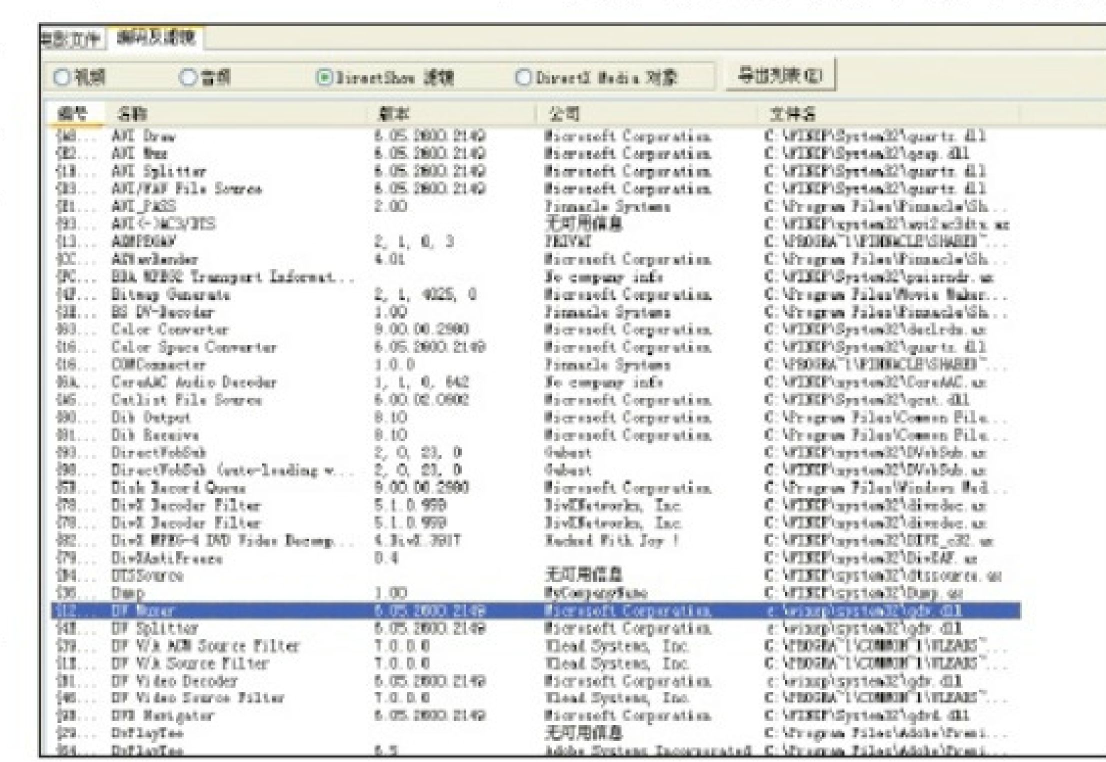


图1

“不同1394卡采集质量相同”的根本原因就在于此。综合国内外专业网站的评测，Microsoft DV Codec无论编码速度还是质量都很一般，Canopus DV Codec 2.07.003版编码质量最好，MainConcept公司出品的DV Codec 2.4.4.0版很好地平衡了速度与画质，Pinnacle公司的Codec也很出色。显然，除硬件外，升级操作系统的DV Codec或者换用其他DV Codec是得到更高质量AVI文件的根本办法。尤其是在编辑、回录DV时，利用Canopus或MainConcept的Codec能得到更高质量的文件。以Premiere为例，通过如下步骤可以利用MainConcept DV Codec编辑回录。

PAL和NTSC

视频信号是一种模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像。信号的细节取决于应用的视频标准或“制式”：

PAL（Phase Alternate Line，正交平衡调幅逐行倒相制式）：是世界三大主要电视制式之一，主要应用于中国、中东及一些欧洲国家；

NTSC（National Television Standards Committee，正交平衡调幅制式）：第二种主要的电视制式，应用于美国、加拿大、日本、韩国等；

另外一种制式为SECAM制式，主要应用于俄罗斯、前苏联和东欧国家以及部分非洲国家。

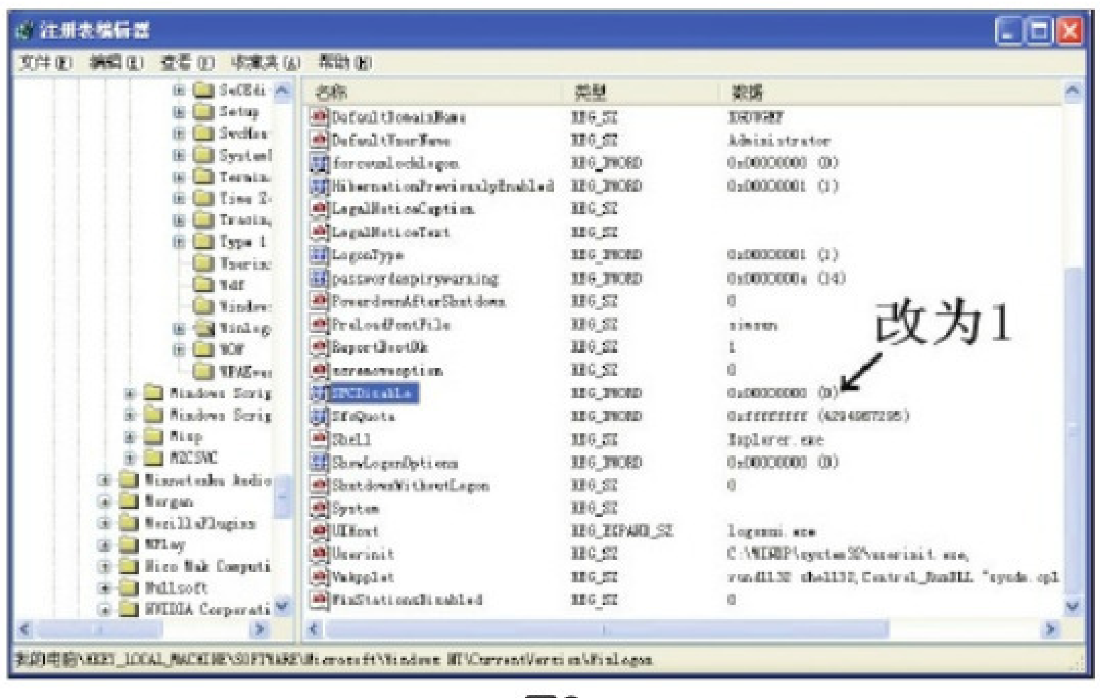


图2

1.备份并删除系统system或system32目录中的qcap.dll。执行此操作前要注意解除Windows的文件保护机制。以WinXP Pro为例，运行regedit打开注册表编辑器，找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon”项，在右窗口中找到名为“SFCDisable”的DWORD值，改为“1”（如图2所示）。重启后即可。顺便提一下，名为“SfcQuota”的DWORD值决定了系统文件保护功能使用的最大硬盘空间，以M为单位，当设为“ffffffff”时表示可备份硬盘中的所有系统文件。

2.安装MainConcept DV Codec（试用版下载地址：http://download1.mainconcept.com/dvcodecv2.4.4.exe）

3.启动Premiere 6.5，点“自定义”并选择“dv playback”，此时即可打开原来被屏蔽的Codec选项，选择MainConcept DV Codec，并勾选“重新压缩”选项（如图3所示）。

4.最小化premiere6.5窗口，将备份的qcap.dll拷回原目录。

5.进入采集影片设定，按一般方式设定采集参数。

6.将第1步中注册表的修改还原，恢复系统文件保护功能，以保证系统的安全和稳定。



图3

上述操作实际上是一个优化组合——借用MainConcept DV Codec完成编码，通过DirectX的DV控制接口实现高质量的DV回录。但这样并不能提高采集质量（而是编码质量），因为采集时的编码仍是由qdv.dll完成的。对于普通OHCI 1394卡而言，想从底层摆脱DirectX的控制，指定DV Codec是非常困难的。

另外，很多人对会声会影采集DV时提供的“DV类型1”和“DV类型2”困惑不解（如图4）。“DV类型1”其实是最简单的DV AVI格式，除了在1394卡采集到的DV数据流前面加上一个AVI文件头外，其他都是原始的DV数据流，所以它的兼容性差，不能为绝大多数软件读取；“DV类型2”则将音频从DV数据流中抽取出来，作为一个独立的AVI音频流加到AVI文件中，形成带有分开的视频和音频流的标准AVI文件，兼容性好，会声会影8中的默认设置即为此类型。它的缺点是比同流量的“DV类型1”文件大5%左右，并且在采集及回录时对硬件要求比“DV类型1”高。



图4

二、视频的色彩系统

再看色彩系统的转换。为了提高视频质量，我们经常用TMPGEnc、Canopus procoder这两个编码器来完成VCD/DVD的编码。以Premiere为例，安装名为Frameserver的插件后，选择时间线输出的类型为“PluginPac FrameServer”（图5），启动TMPGenc，打开刚命名的AVI文件，按向导操作就可以直接生成高质量的MPEG1或MPEG2文件。“Premiere+TMPGenc”是目前很多追求视频质量的用户的首选方案。然而，仔细观察制成的影碟就



图5

会发现，视频画面看上去灰蒙蒙的，像罩了一层白纱，整个画面的对比度、锐度等与在DV上播放有很大差别。这是什么原因呢？这涉及到电脑和电视采用的色彩系统的差别。DVD/VCD/DV等使用的MPEG/M-JPEG压缩算法，是按照YCbCr（亮度+蓝色差+红色差的图像子采样）格式记录信息，遵循ITU-R601规范（国际无线电咨询委员会制订的广播级质量的数字电视编码规范，该规范也称CCIR601规范）。其数据范围（动态范围）为Y（亮度）范围16～235、C（色度）范围16～240，128代表无色。电脑显示器采用的是RGB系统，其动态范围为0～255，纯白的点其RGB值为（255,255,255），纯黑的点其RGB值为（0,0,0）。当YCbCr转为RGB时，其范围也是16～235，所以DV所记录的纯白（235,235,235）在显示器上看起来就不是纯白，纯黑（16,16,16）在显示器上看起来也不是纯黑。这就造成了DV拍摄的影片在电脑上看会觉得颜色变淡，好像罩上了一层白纱。加上动态范围由全范围（FullScale）0～255缩小为16～235，使得对比度不足，画面的锐度、明暗层次均不如电视效果。因此，在进行DV的后期处理时，凡是涉及到颜色、滤镜的使用，应该先进行“Y/C伸张”操作，也就是将Y/C的动态范围由原来的16～235扩展到0～255，然后再转为RGB的0～255，这样在显示器上看到的颜色才会是正常的。而最后压制DVD/VCD/DV的时候，则应先做“Y/C压缩”，把已经扩展到RGB0～255的数据压缩为16～235，然后再转为YCbCr的16～235。经过上述步骤，能真实地还原影像的色彩。

要注意的是：如果不进行任何编辑，只是将DV AVI文件直接做成DVD/VCD，则不必做Y/C伸张及压缩。那么，不同的DV Codec处理过的源文件是否有动态范围的差异呢？的确如此。Windows系列操作系统自带的DV Codec以及MS MPEG4、DivX、XviD等常见Codec默认都会进行Y/C压缩，即动态范围为16～235。MainConcept公司的DV Codec是少数几个提供了色彩设置的Codec，如图6所示。

TMPGenc提供了专业的色彩设置，以TMPGenc plus 2.58.44.152汉化版为例，软件默认设置为编码时执行Y/C压缩操作。因此：

1.当没有对采集到的AVI文件施加任何颜色、对比度、亮度等滤镜操作时，必须勾选“设定”→“量化矩阵”设置中的“YUV数据不按CCIR601输出，而是输出Basic YCbCr”选项，即取消Y/C压缩。如图7所示。

2.当要进行各种滤镜操作时，首先点击“设定”→“高级”，再双击“高级彩色校正”滤镜，打开滤镜窗口，单击“增加”按钮，选择“模式”为“Descale CCIR601”，将“辉度”与“色差”标尺都调到“255”，如图8所示，即先做Y/C伸张。并且取消第1步的设置，即要做Y/C压缩。

经过上述处理后，你制作的影碟色彩一定会更加鲜艳逼真。

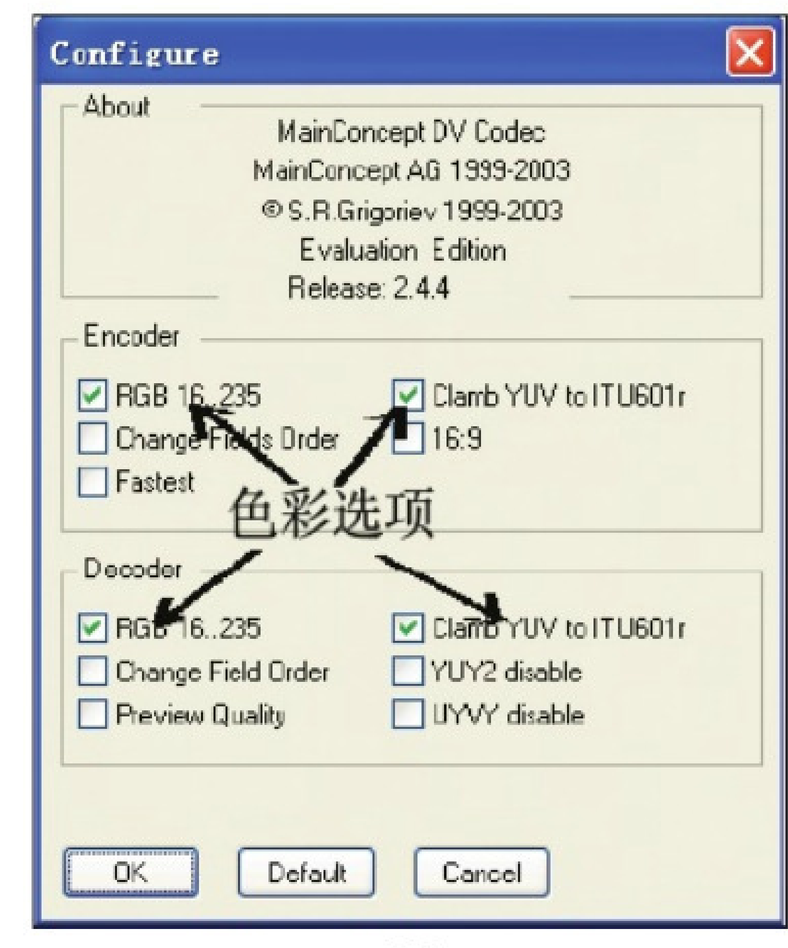


图6



图7



图8

YUV采样比

RGB色彩空间经过矩阵变换电路，得到亮度信号Y和两个色差信号R-Y（即U）、B-Y（即V），最后发送端将亮度和色差3个信号分别进行编码，这种色彩的表示方法就是所谓的YUV色彩空间表示。它的亮度信号Y和色度信号U、V是分离的。如果只有Y信号分量而没有U、V分量，图像就是黑白灰度图像。根据电视信号的特征，亮度信号的带宽是色度信号带宽的两倍。因此在对其数字化时采用幅色采样法，即对信号的色差分量的采样率低于对亮度分量的采样率，用Y：U：V来表示YUV三分量的采样比例。

工具快报

最近整理自己收藏的DVD，看到那套周星驰的《大话西游》，猛然想起来这是笔者在2000年进行第一次网上购物的收获。4年过去了，笔者添置的众多数码设备（MP3、数码相机等）都是从网上购买的；此外还包括不计其数的正版CD、DVD、图书、礼品……不知不觉中，网络购物已经成为自己生活的一部分。网络购物的好处不必多说，很多自己寻觅已久的好东西都能在网上找到，价格相对来说也比较合适。计算机就是这样在慢慢改变我们的生活。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



图像管理助手——InterVideo PhotoAlbum

□类型：图像管理　　□版本：1.0
□大小：14.4MB　　□性质：共享（14天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.intervideo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200503/InterVideoPhotoAlbum.exe

一款功能齐全的优秀图像工具。利用它可为图像进行分类，快速方便地搜索照片、对图像进行编辑、制作幻灯片或与他人分享自己喜爱的照片。其特点如下：

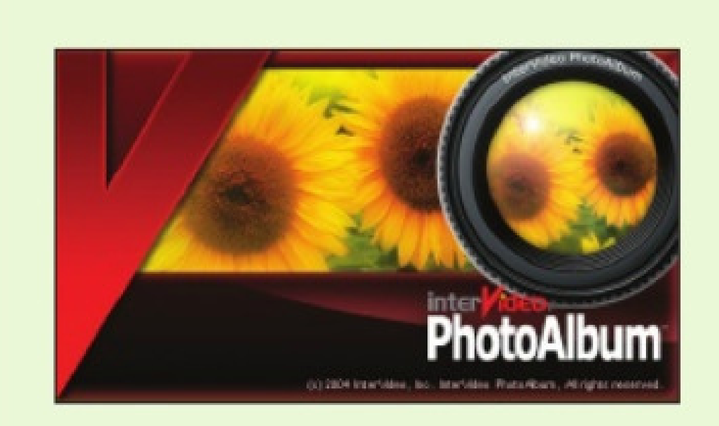
强大的管理功能——采用先进的Scene Match技术，可自动、系统地进行图像分类，使图像管理变得异常简单。可为图像按照地点、主题和图像等级进行标注和分类。如果指定照片和图片存放位置，在很短时间内就能快速找出相似图像。

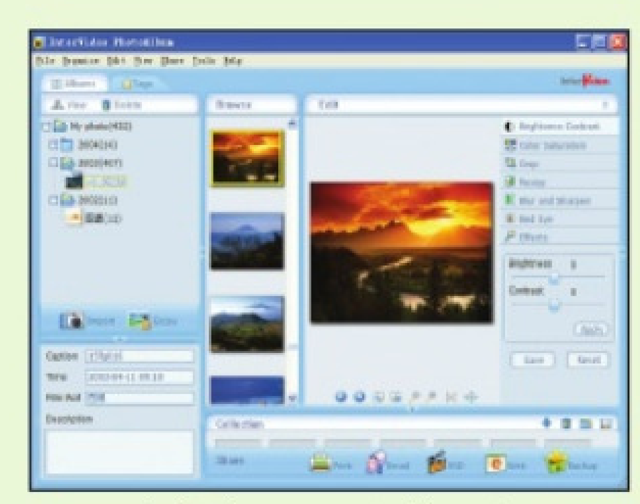
实用的编辑功能——可对图像进行常用的编辑处理，如去除红眼、调整大小/剪裁照片、调整色彩饱和度和对比度等。

制作幻灯片——可方便地将照片制作成生动活泼的幻灯片，并增添背景音乐和场景过渡效果。

共享无限——提供了全面的共享功能，可通过电子邮件、打印照片、网页、刻录为VCD/DVD等方式与他人共享图像。

注：Scene Match技术能分析图像并概述图像的主题，该技术可应用于照片分类和照片搜索，可将拥有类似主题的照片收集到一起或方便地进行查找。





将搜索用到图像管理上

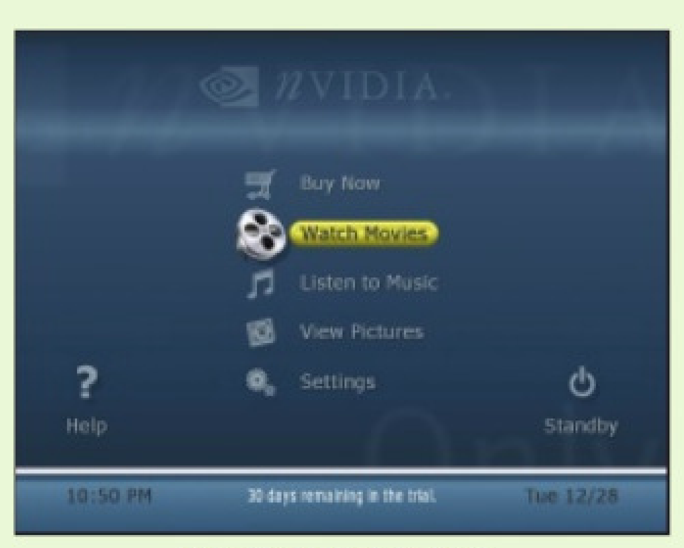
精彩影音世界——NVIDIA DVD Decoder

□类型：媒体播放　　□版本：1.0
□大小：14.1MB　　□性质：共享（30天试用期）
□平台：WinXP/WinXP Media Center Edition
□主页：http://www.nvidia.com/object/dvd_decoder.html
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200503/NVIDIA_DVD_Decoder.exe

随着电脑的普及和多媒体技术的发展，用户经常利用电脑在起居室中、办公桌上和旅行途中欣赏照片、视频等多媒体内容。NVIDIA DVD Decoder是由著名显卡芯片制造厂商NVIDIA提供的DVD解码器，结合了业内质量最高的DVD和MPEG2播放技术以及丰富的环绕声音效，能为用户带来极佳的影音体验。NVIDIA DVD解码器具备Dolby Digital环绕声效，兼容微软DirectX的所有图形处理器可实现的硬件加速视频播放功能，而且是全球第一款通过微软“媒体中心设计”认证的软件解码器，可确保PC实现出类拔萃的视频质量和性能。

NVIDIA DVD Decoder还可使用GeForce 6系列显卡的PureVideo技术。通过从显卡处理芯片中去除MPEG2编码，优化了CPU占用率。

注：NVIDIA DVD Decoder需要DirectX 8.X兼容显卡支持。



NVIDIA的品质保证

新年大礼包——Winter Fun Pack 2004



微软的新年礼物

□类型：系统增强　□版本：2004
□大小：18.9MB　□性质：免费
□平台：WinXP（需安装WMP 10）
□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200503/WinterFunPack2004.msi

继2003年年底微软公司为WinXP用户免费提供的Winter Fun Pack（冬季欢乐礼包）受到空前欢迎后，2004版礼包也如约来到了我们眼前。Winter Fun Pack 2004附带的小工具更多，除包含Windows Media Player 10的3个新视觉特效、5个新Skin外，还提供了PowerToys for WMP 10，内含假日音乐自动播放列表组件、歌曲签名插件和媒体信息输出插件。通过假日音乐自动播放列表组件，我们可将采用WMP 10播放过的音乐根据类型自动生成播放列表，这样以后就可以轻松地查找以前听过的歌曲；通过歌曲签名插件，在用Outlook发送邮件时会自动将当前歌曲的名称以签名形式放到邮件结尾发送出去，告诉朋友你写信时的心情；而媒体信息输出插件可将歌曲的信息分类做成Excel表格的形式，通过表格来整理自己的音乐。Winter Fun Pack 2004还提供了一个桌面更换管理工具，可对桌面进行定期更换。此外还为Media Center 2005用户提供了TweakMCE 2005。

快速复制DVD——InterVideo DVD Copy 3



DVD复制的又一选择

□类型：刻录工具　□版本：3.0
□大小：17.7MB　□性质：共享（14天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.intervideo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200503/IVIDVDCopy3.exe

随着刻录设备价格的不断下调，DVD刻录时代拉开帷幕。当拥有了自己的DVD刻录机后，还应该寻找一款好用的刻录软件。这里推荐InterVideo DVD Copy 3，它是由WinDVD的开发者InterVideo公司推出的DVD复制软件，可快速、方便地进行DVD的完美复制。InterVideo DVD Copy 3使用InterVideo特有的UniPass技术，在复制DVD光碟时无需任何等待；再加上InterVideo出众的多媒体解码技术，可完美地复制珍藏的DVD影碟，实现真正意义上的1：1复制；程序简单容易操作（只需3个步骤即可完成），并具有一定的DVD编辑功能。

全新3.0版本增强了快速复制功能和个性化DVD视频功能，复制速度更快，可删掉不想要的电影章节、只选取自己喜爱的字幕和音轨等内容，定制真正个性化的DVD。新增对双层DVD的支持，可直接复制双层DVD，或将双层DVD直接压缩复制到单层DVD上，而影像品质可保证没有太多的下降；新增菜单跳转，利用该功能可跳过导航菜单，这样DVD就能从真正开始处自动播放；新增对VR格式的支持；还可将DVD-Video复制为MPEG4或WMV文件格式。

网络浏览新体验——Opera 8.0



□类型：网络浏览器　□版本：8.0 Beta
□大小：3.47MB　□性质：共享（有广告栏）
□平台：WinNT/2000/XP
□主页：http://www.opera.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200503/ow32enen800b1.exe

Opera这款小巧精悍的浏览器长期以来一直是微软IE的强劲对手，也是其他浏览器效仿的对象。近来，Opera发布了全新的8.0 Beta版本——直接跳过了原本计划的7.6版本。其开发公司Opera Software的首席执行官作出了解释：“我们本来正在准备7.6版本的发布，但随着开发工作的进展和各种改进、功能的陆续增加，有一点变得越来越明显——我们现在拥有的浏览器是如此强大、安全和易于使用，它完全有理由使用一个主版本号。”事实证明，Opera 8.0确实带来了一系列引人注目的更新和改进。


IE的强劲对手

Opera 8.0的安装过程简便，用户界面更清晰明快，利用新增的Start Bar（启动栏）可很方便地使用Opera的主要功能。用户界面和菜单选项可自由定制，默认设置具备更大的浏览空间，提供更加清晰的菜单设置和动态信息显示功能。Opera集成了弹出窗口拦截功能，另外还增加“垃圾桶”功能，会自动记忆关闭的窗口和已拦截的弹出窗口，避免误操作丢失重要资料。

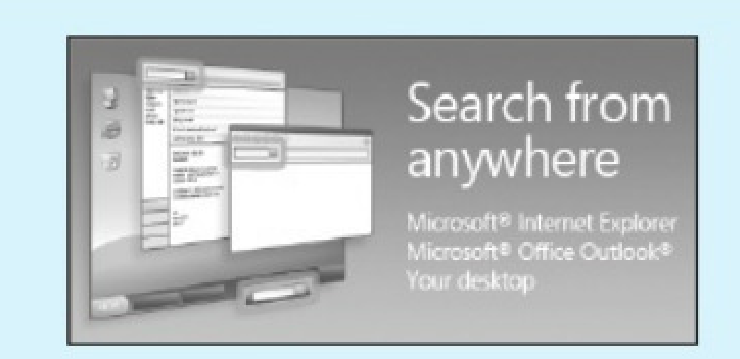
Opera 8.0增强了对RRS（一种用于发布和获取网络内容的XML格式）的支持，采用IBM的Embedded ViaVoice技术，用户可通过语言命令来实现语音浏览网页。浏览器可清晰朗读网页内容和E-mail信息。只需一个耳机和麦克风，你就能体验语音冲浪带来的新感觉。

Opera 8.0新增自动设置网页内容与窗口宽度相适应的功能，这一功能显得非常体贴。同时支持XML HttpRequest和Gmail网络邮箱。另外，新版本增加了自动检测更新版本（每周）功能，用户可方便地进行版本更新。开发小组对Opera的核心和支持代码进行了重大更新，优化浏览网页时的速度和安全性，结合Opera的传输面板和高级安全设置，这个不到4MB的浏览器可让你远离病毒和间谍软件。

搜索套装——MSN Toolbar Suite

□**类型：** 系统增强　□**版本：** 2.0 Beta
□**大小：** 4.7MB　□**性质：** 免费
□**平台：** Win2000/XP
□**主页：** http://beta.toolbar.msn.com
□**下载：** http://beta.toolbar.msn.com

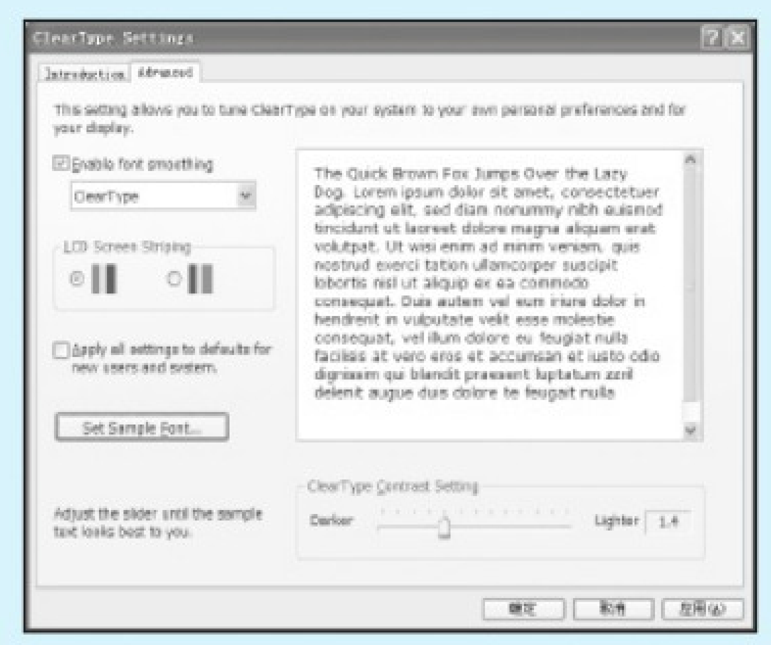
Google第一个推出了其桌面搜索工具，可方便快速地搜索本地硬盘中的文件。微软终于坐不住了，推出了一个包含MSN Toolbar资源管理器、MSN Toolbar for Office Outlook和MSN Deskbar的工具栏套装，安装后可在IE、资源管理器和Outlook中对硬盘中的文件、照片、音乐、邮件等进行搜索。微软的MSN分部负责人Yusuf Mehdi宣称“我们在搜索上的目标是：提供能找到任何你想找的东西的终极搜索工具”。这次微软把能想到的都做了，将网络搜索、邮件搜索和本地文件搜索一网打尽。MSN Toolbar Suite同时还拥有高亮显示搜索内容、自动填写表格和阻止弹出广告等功能。




比Google更全面的本地搜索

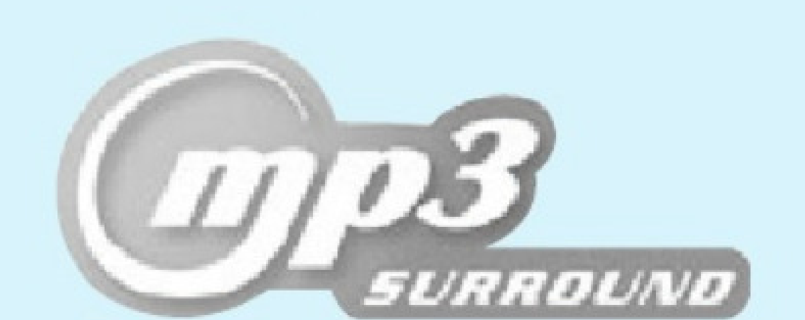
LCD显示器必备工具——ClearType Tuner

□**类型：** 系统增强　□**版本：** 1.0
□**大小：** 2.47MB　□**性质：** 免费
□**平台：** WinXP
□**主页：** http://www.microsoft.com
□**下载：** http://www.newhua.com/popsoft/200503/ctt.exe


让液晶显示器看起来更加舒适

在新年购机时，很多用户都选择了配备液晶显示器，毕竟液晶显示器的优点比较明显：节能环保、无辐射、无眩光、无频闪，能最大程度地让眼睛免受伤害，而且视域宽、显示信息量大，还有轻巧超薄的外观。为此微软在WinXP系统中增加了一项名为“ClearType”的字体显示技术，可更好地加强LCD显示器中系统字体的显示效果，大大提高了字体分辨率，更利于用户阅读。但一般的设置并不能很好地发挥ClearType的显示性能，这时可利用微软免费提供的ClearType Tuner进行详细设置。该程序可方便地开启ClearType功能，并按向导一步步设置理想的文本显示效果；另外还可选择LCD屏幕条纹、设置范例字体及对ClearType对比度进行具体设置。如果想让自己的液晶显示器更漂亮，不妨试试ClearType Tuner！

让MP3迈入5.1声道时代——Fraunhofer IIS MP3 Surround demoware



□类型：媒体播放 □版本：1.0
□大小：4.81MB □性质：共享
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.iis.fraunhofer.de/index.html
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200503/MP3SurroundSetup.exe

由Fraunhofer IIS和Agere联合开发的MP3 Surround使用了Binaural Cue Coding（BCC，心理声学编码）技术，可在实现多声道环绕的同时保证文件的大小。MP3 Surround技术实现了5.1声道环绕的高品质音频，应用范围相当广泛，可在网络音乐发布、游戏音效和车载音响等方面发挥作用。尽管集成了多个声道，但文件大小相对于普通MP3（采样率相当）并没有太大增加，更为重要的是，MP3 Surround提供了良好的兼容性，可在现有的MP3播放器上正常使用。

Fraunhofer IIS MP3 Surround demoware包含MP3 Surround解码/播放器、编码器、开发包和Winamp插件。在使用播放器时需要注意，系统扬声器必须设置为5.1声道模式，否则不能进行播放。MP3 Surround Encoder（编码器）的使用非常简单，将5.1声道的WAV文件（如从DVD影片中获取的原声）拖到其界面中，即可自动转换为MP3 Surround文件。

注： 系统需安装支持5.1声道的声卡。



将文件拖到界面上即可转换编码

软件升级快报

Nero DriveSpeed 3.0： 光驱速度调整工具。新版本增加了7个新的方式来检测速度设置；增强了程序的兼容性；增加了Silent、Fast和Stop按钮；修正了命令行参数Bug；另外有一些小的改进和Bug修正。下载：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroDriveSpeed_300.zip。

BitTorrent 3.9.0 Beta： BT下载软件鼻祖。新版本采用全新的基于队列的用户界面；会记忆重新启动前的工作；新增种子文件（.torrent）制作工具。下载：http://prdownloads.sourceforge.net/bittorrent/BitTorrent-3.9.0-Beta.exe?download。

Thunderbird 1.0： 优秀的电子邮件客户端软件。新版本提供强大的垃圾邮件控制；支持RSS阅读；支持全局收件箱；新增保存搜索文件夹、消息分组，提供强大的隐私保护。下载：http://people.linux.net.cn/holywen/thunderbird/ThunderbirdSetup-1.0-zhCN.exe。

CloneCD 5.0.4.5： 老牌刻录工具。新版本支持“extreme extended”DVD-R媒体（4.85GB）；修正了CloneCD托盘图标不能在Windows XP的“快速切换用户”功能下正常运行的问题；更新了多国语言支持，修正了一些其他问题。下载：http://www.slysoft.com/download/SetupCloneCD.exe。

PowerDVD 6.0官方简体中文版： 老牌DVD播放工具。新版本采用CyberLink的第二代动态视频技术，可增强DVD回放时的亮度、提供更多真彩色；智能视频隔行技术可实现更加平滑的视频回放；提供4：3和16：9播放方式；支持192kHz/24Bit的DVD-Audio和高清晰视频；支持8声道音箱和虚拟8声道环绕系统；支持更多的影像格式。下载：http://download.gocyberlink.com/ftpdload/trial/PDVD_6_trial_9lang.exe。

ACDSee 7.0 Build 61： 著名图像浏览工具。新版本增加创建幻灯片向导，可通过它来保存、编辑幻灯片和屏保；在ACDSee中显示时，可自动旋转JPEG和TIFF图像（基于它们的EXIF数据）；可通过EXIF信息向导来绘制多重EXIF和数据库区域。下载：http://files.acdsystems.com/english/downloads/acdsite/acdsee.exe。

PowerStrip 3.56： 小巧强悍的显卡优化调整工具。新版本增加对16位LUT值的支持；新增定制清晰度设计工具，来消除overscan；新增DVI热插拔定时的执行功能；修正了同NForce4主板的兼容问题。下载：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip-i.exe。

Microsoft Office Excel 2003

用Excel制作万年历

■重庆 烟波

编者按：前面的文章介绍了手工制作年历的方法，如果没有打印机也可以通过Excel制作一份精美的电子年历，当然同样可以贴上照片，制作过程也非常轻松。

一、年历外观的设计

1.在相应的单元格中，输入如图1所示的文本，然后对相关单元格进行合并调整。



图1

2.首先显示当前日期。选中C2:I4单元格区域，选择“格式”工具栏上的“合并及居中”按钮，将其合并成一个单元格，并输入公式：=TODAY()，C2:I4单元格区域中就会显示系统当前日期。然后单击“格式”→“单元格”菜单项，打开“单元格格式”对话框，在“数字”标签中的“分类”下面选中“日期”选项，再在右侧“类型”下面选中“2004年3月14日”选项（图2），然后单击“确定”退出。最后为日期选择合适的字体，再调整一下字号，最后效果如图3。



图2



图3

3.选中L2:P4区域，按“格式”工具栏上的“合并及居中”按钮将其合并成一个单元格，并输入公式：=C2。单击鼠标右键，选择“设置单元格格式”，在“数字”选项卡“分类”中选择“自定义”，在“类型”中选择“mmmm”，表示以英文显示月份（图4），完成后单击“确定”。最后对单元格区域中的文字的字号、字体进行调整。



图4

4.下面显示当前时间。在H7单元格中输入“星期”，并左对齐。然后选中I7单元格，输入公式：=IF(WEEKDAY(B1,2)=7,"日",WEEKDAY(B1,2))，里面的文字右对齐；右键单击I7单元格，选择“设置单元格格式”打开对话框，在“数字”标签中的“分类”下面选中“特殊”选项，再在右侧“类型”下面选中“中文小写数字”（图5），单击“确定”退出。



图5



图6



图7

合并E7:F7单元格，并输入“北京时间”，文字右对齐。接着选中G7单元格，输入公式：=NOW()，文字左对齐，接着打开“单元格格式”对话框，在“数字”标签中的“分类”下面选中“时间”选项，再在右侧“类型”下面选中一款时间格式（图6），最后效果如图7。

注意：1.第四步中第一个公式的含义是：如果（IF）当前日期（C2）是星期“7”（WEEKDAY(B1,2)=7），则在F1单元格中显示“日”，否则，直接显示出星期的中文小写数值（WEEKDAY(B1,2)）。

2.第二个函数NOW()用于提取当前系统日期和时间，请你将电脑系统日期和时间调整准确。

5.在R1单元格中输入1900，然后选中R1单元格，用左键按住“填充柄”并同时按住Ctrl键向下拖拉至R151单元格，即输入1900～2050年份序列。按同样的方法，在S1:S12单元格区域中输入1～12月份序列。

6.下面制作查询日期的界面。在L4单元格中输入“查询：”，N4单元格中输入“年”、P4单元格中输入“月”。选中用来查询年份的M4单元格，单击“数据”→“有效性”菜单项，打开“数据有效性”对话框，按“允许”右侧的下拉按钮，选中“序列”选项，

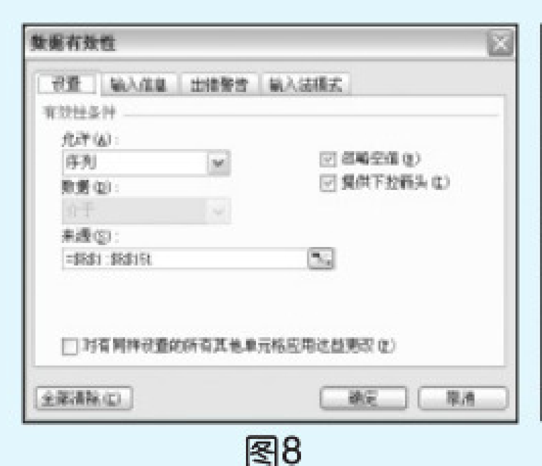

图8



图9

在“来源”下面的方框输入：=$R$1:$R$151（图8），最后单击“确定”退出。同样将O4单元格数据有效性设置为“=$S$1:$S$12”序列。如此设置后，再次单击M4或O4单元格，就有一个下拉列表了，我们只需从这个下拉列表中选择要查询的年份或月份即可（图9）。

常用日期函数

当前日期函数TODAY()

不需要参数。输入公式：=TODAY()，确认后即显示出当前系统的日期。如果系统日期发生了改变，只要按F9即可让其随之改变。

当前日期与时间函数NOW()

不需要参数。输入公式：=NOW()，确认后即显示当前系统的日期和时间。可通过设置单元格格式只显示系统时间。

星期函数WEEKDAY()

给出指定日期对应的星期数。语法表达式为：WEEKDAY(日期,类型)。第一个参数代表指定的日期或引用含有日期的单元格。第二个参数代表星期的表示方式：当类型为1或省略时，表示星期日为1、星期六为7；当类型为2时，表示星期一为1、星期日为7，这符合中国人的习惯；当类型为3时，表示星期一为0、星期日为6。如输入=WEEKDAY("2004-12-29",2)，返回的就是3，即星期三。

日期转换函数DATE()

给出指定年月日的日期。语法表达式为：DATE(年,月,日)。如在单元格中输入公式：=DATE(2004,14,36)，确认后，显示出2005-3-8。这是因为月份为14，多了两个月，顺延至2005年2月；天数为36，比2005年2月的实际天数又多了8天，故又顺延至2005年3月8日。

月份函数MONTH()

功能是求出指定日期或引用单元格中的日期的月份。如输入公式：=MONTH("2005-12-29")，确认后值为12。

二、制作日历主体

1.选中用于显示日历的C9:I14区域，单击“格式”→“单元格”菜单项，打开对话框，在“数字”标签中的“分类”下面选中“自定义”选项，再在右侧“类型”下面选中“d”（day）选项，这样只显示具体的日期，而不显示年份和月份（图10）。并将C9:I14区域的对齐方式设置居中。


图10


图11

2.为了简化后面的公式，这里我们先为一个常用的函数定义一个名称，单击“插入”→“名称”→“定义”菜单项，在名称框中输入date，在“引用位置”处输入“=DATE($M$4,$O$4,1)”（图11），然后单击“确定”。它表示所选择的年份和月份第一天的日期。

3.在C9单元格中输入=IF(MONTH(date)<>MONTH(date-(WEEKDAY(date)-1)+(ROW()-9)*7+COLUMN()-3),"",date-(WEEKDAY(date)-1)+(ROW()-9)*7+COLUMN()-3)，然后将此公式复制到C9:I14区域的其他单元格中，日历就制作完成了。可查询一下试试看日历的变化。

对以上公式的解释

这个公式的核心部分是date-(WEEKDAY(date)-1)+(ROW()-9)*7+COLUMN()-3，我就先说说这部分。ROW()返回的是当前单元格的行号，因为日历区域是从9行开始的，因此需要减去前面的9行，即ROW()-9；日历区域中每增加1行，日期就增加7添加，因此要乘以7，故(ROW()-9)*7。

COLUMN()返回的是当前单元格的列号，同样道理，因为日历区域是从3列开始的，因此需要减去前面的3列，即COLUMN()-3。因此单元格中的日历就应该是date+(ROW()-9)*7+COLUMN()-3。

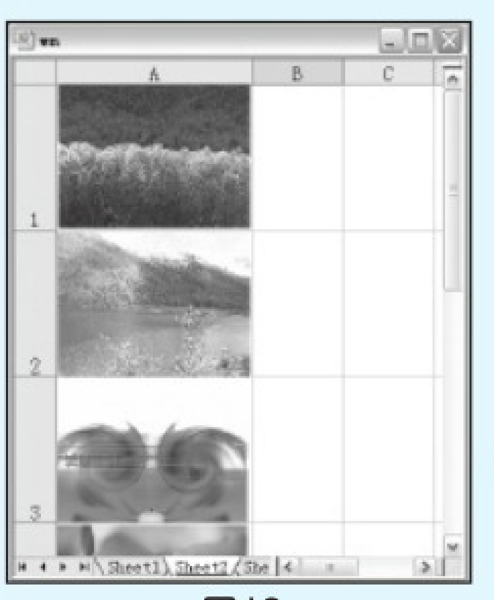
但是还有个问题：要是日历不是从星期日开始的，即不是从C9单元格开始，那日历表中第1行前面空出的几个日期不是没有减去吗？WEEKDAY(date)返回的是这个月第1天是星期几，请大家注意到这个WEEKDAY函数的类型被省略了，意味着星期日为1、星期六为7，正好和我们表格中日历相符。这个月第1天所在星期的前几天就是我们应该减去的，那这前几天到底是多少呢？就是WEEKDAY(date)-1。因此我们最后的日期公式就应该是date-(WEEKDAY(date)-1)+(ROW()-9)*7+COLUMN()-3。

事情进行到这里仍然有问题，日历表中前面和后面的部分日期有可能并不是这个月的。只要日历不是从星期日开始，日历表前面总有几天是上个月的。只要日历表不是以C9:I14区域最后一单元格作为结束，日历表后面总有几天是下个月的。因此，我们应该做一个判断，只要不是本月的日期，通通不显示。这样就得到了上面的公式。

提示：公式中的<>为不等于符号，""即空，意思是不显示。

三、添加各月图片

下面我们来为查询到的每个月份设置一张代表各月气候的图片。


图12

1.在Sheet2工作表中，分别给A1:A12区域中的12个单元格各插入一张图片，这12张图片按1月到12月的顺序对应插入到A1:A12中（图12）。各图片的选取最好要符合当月气候。

提示：插入图片的方法是：单击“插入”→“图片”→“来自文件”菜单项，然后从“插入图片”对话框中选取。

回到Sheet1工作表中，单击“插入”→“名称”→“定义”，在名称框中输入“pic”，在“引用位置”处输入“=OFFSET(Sheet2!$A$1,Sheet1!$O$4-1,0)”（图13），然后单击“确定”。


图13

单元格O4为查询的月份值，本公式根据工作表Sheet1中的O4所提供的月份值，获取Sheet2工作表第1列中对应单元格中的图片。然后我们再将其返回到准备好的L8:P14合并单元格中。OFFSET函数具体使用请参考本刊2004年第19期《文字和数据的彼端——Excel图表功能连载（四）》。

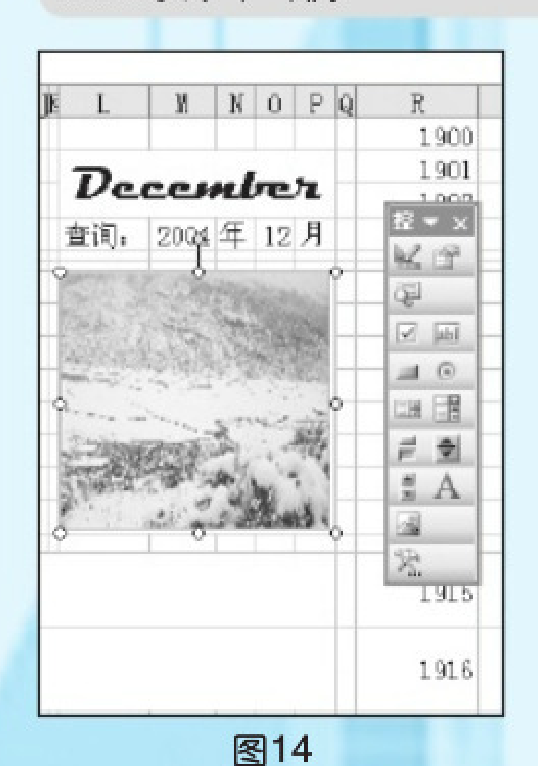


图14

2.合并L8:P14单元格区域，然后单击“视图”→“工具栏”→“控件工具箱”菜单项，调出“控件工具箱”。点击“命令按钮”，在合并后的L8:P14区域插入一个命令按钮，大小以填满此区域为好。单击插入的命令按钮，然后把地址栏中的内容改为=pic。按回车后，你会发现图片出来了（图14）。改变查询月份看看，图片是不是在变？

四、修饰万年历

1.输入日期说明

将C16:P16合并，并利用IF语句例如=IF(AND(MONTH(C2)=月份,DAY(C2)=日期),"日期说明","")添加说明。然后设置好字体、字号。这样如果当前日期设置了说明，C16单元格就会显示（图15）。

图15

提示：由于IF函数只能嵌套7层，如果一个月内日期说明的数量超过7个就要用两个单元格来显示说明。

2.更改背景、底纹和边框



图16

选择B2:Q15区域，单击“格式”→“单元格”菜单项打开对话框，在“图案”标签中将颜色设置为“白色”，图案设置为“实心”。给B2:Q15区域相关部分加上适当颜色的边框，并更改特殊部分的底纹，最后效果如图16。将B1:Q1以及B17:Q17下面部分的底纹设置成绿色。再准备一张全黑的图片，然后单击“格式”→“工作表”→“背景”菜单项，将黑色图片设置为工作表的背景。最后将C16:P17区域中字体颜色设置为白色，效果如图17所示。



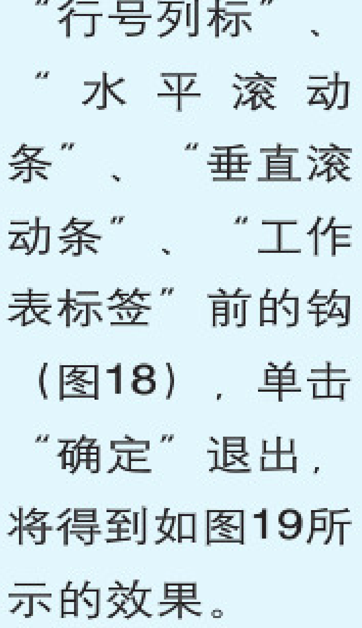


图17

3.隐藏与保护

为防止万年历被不小心修改以致出现错误，还需要将工作表锁定。

（1）同时选中R列和S列，右击鼠标，选“隐藏”选项，将这有文字的两列隐藏起来。



（2）单击“工具”→“选项”菜单项，打开“选项”对话框，在“视图”标签下，去掉“编辑栏”、“网格线”、“行号列标”、“水平滚动条”、“垂直滚动条”、“工作表标签”前的钩（图18），单击“确定”退出，将得到如图19所示的效果。



图18



图19

（3）按住“Shift”键点选M4和O4单元格，同时选中两个单元格，打开“单元格格式”对话框，切换到“保护”标签，清除“锁定”前面复选框中的钩（图20）。

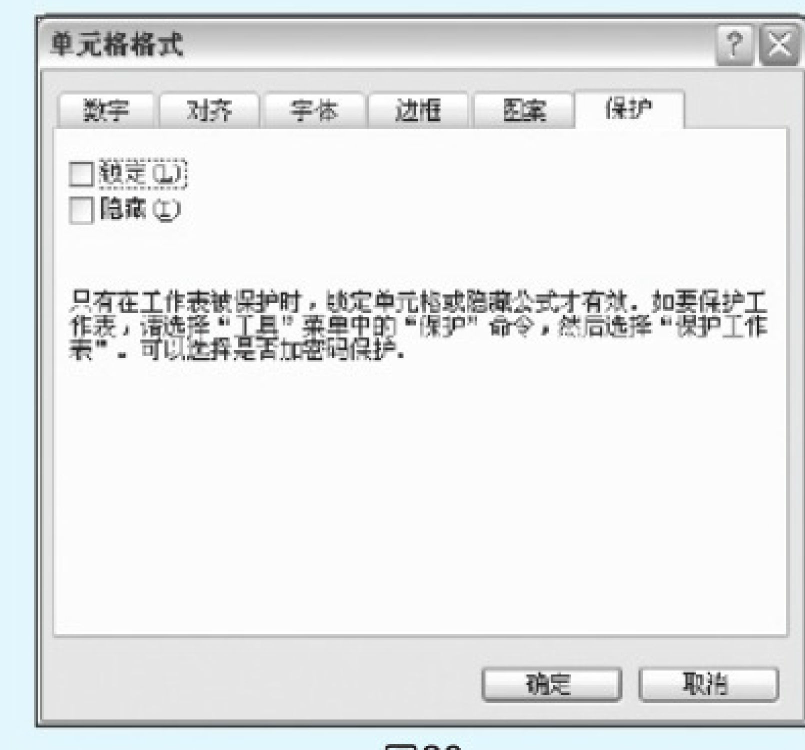


图20

图21

（4）单击“工具”→“保护”→“保护工作表”菜单项，打开“保护工作表”对话框（图21），两次输入密码后，单击“确定”退出。

经过如此设置后，整个工作表中除用于查询的M4和O4单元格的内容可以改变外，其他单元格中的内容均不能改变，这就有效保证了万年历使用的可靠性。



编者按：转眼之间，春节将至，新的一年要有新的气象，大家过年期间可不能只是好吃、好喝、好玩、好睡的，挤点时间写些稿子，别忘了投给“应用心得”栏目，投稿信箱：say@popsoft.com.cn 。

本期推荐文章

PPT演示文稿转视频之白金方案

■山东 ZT

看了2004年第24期上把PPT文档转换成Flash动画的文章，笔者想，在实际应用中，有时还需要把PPT文档转换成视频格式，虽然无法起到“减肥”的作用，但可大大拓宽演示文稿的播放范围。非常可惜的是，笔者一直没找到相关的工具。经过一番琢磨，终于用比较简单的方法完美解决了PPT转视频的问题。

一、把PPT提取成图片

这一步可能会让很多朋友莫名其妙，干嘛非来这一步？直接转不行吗？其实，如果你明白笔者的思路，就不会有这种想法了。有些朋友也许知道，Windows Movie Maker可把图片压制成视频……呵呵，不再多说，现在就开始“PPT→图片”的步骤吧。

转换方法有两种，一是到http://www.onlinedown.net/soft/34917.htm下载ABC Amber PowerPoint Converter软件，这是个PPT文档转换工具，可把PPT文档转换成HTML、PDF、DOC等数十种文件格式。

它的主界面**如图1**，单击“Open”选择要处理的PPT文档，在右边的“Export”列表中选择“HTML”，单击“Save as”，选择HTML文件的保存目录，单击“保存”。然后用资源管理器打开HTML文件的保存目录，在那里可找到一堆以Abcamber#.jpg（#为数字序号）方式命名的图片文件，PPT文档里的每张幻灯片都对应着一张图片，可通过主文件名最后的数字辨别幻灯片的原始排列顺序。

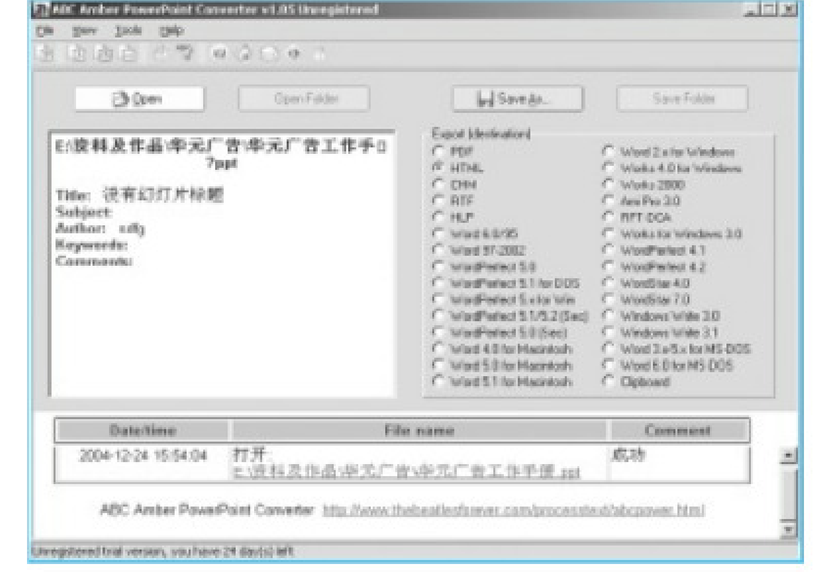


图1

上面的方法虽然简单，但存在一个重大缺陷，那就是我们无法决定图片文件的分辨率。笔者测试了很多PPT文档，发现图片分辨率和PPT文档的页面设置有关，页面设置越大，图片分辨率就越高。如果在制作PPT文档的过程中，页面设置得较小，虽然对PPT文档的播放没有影响，但用该法转换得到的图片质量却很差，较小的文字根本无法看清。所以我们需要另一种方法，就是抓图。不要以为这个办法很麻烦，其实只要简单设置一下，就可智能化完成抓图过程。这里笔者以自己常用的SnagIt为例说明。

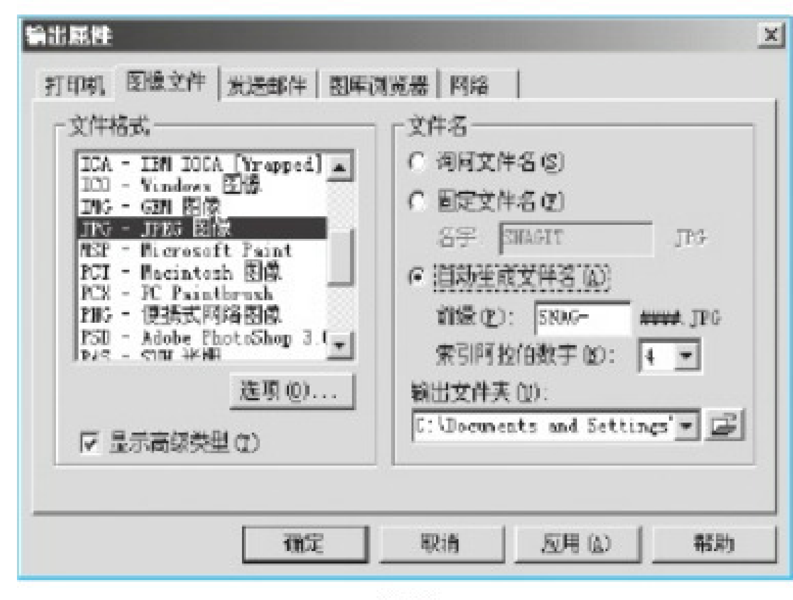


图2

笔者的SnagIt版本为7.0汉化版，用的是传统界面。首先在“输入”菜单中选择“屏幕”，然后在“输出”菜单中选择“文件”，并去除“预览窗口”前的复选，再选择“属性”命令，打开**如图2**所示的对话框，在“文件格式”列表中选择图片输出格式，为了节省空间，可选择“JPG-JPEG图像”，再单选“自动生成文件名”，并设置好图片的“输出文件夹”，按“确定”即可设置完成。

现在开始播放演示文稿，每切换出一张新幻灯片，就按Ctrl＋Shift＋P截取下来，直到演示结束为止。由于此时的图片分辨率只和你的屏幕分辨率有关，因此即使是较小的文字，在图片上也能清晰地显示出来。

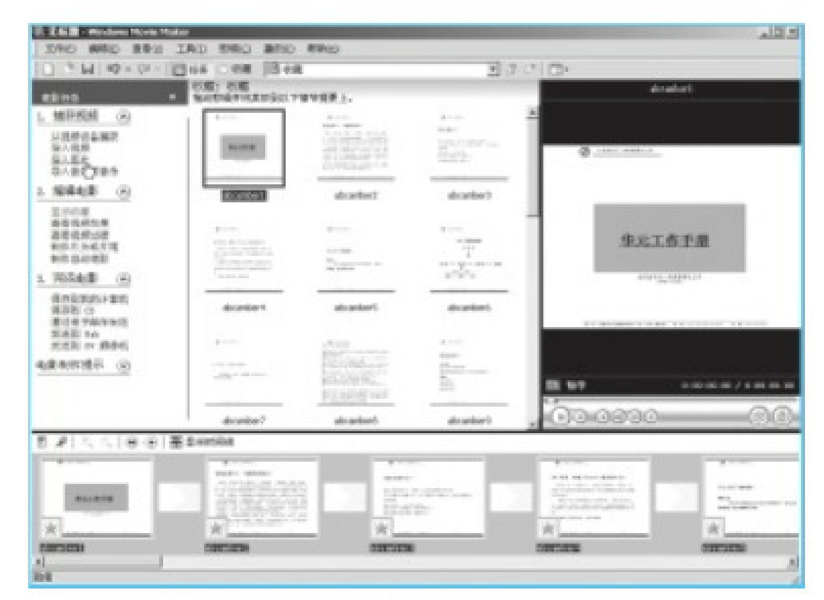


图3

二、把图片合成视频

第一步，打开Windows Movie Maker，单击“捕获视频”下的“导入图片”导入刚才得到的JPG图片，**如图3**，每张图片都会成为一个“剪辑”，按Ctrl＋A选择所有剪辑，按住鼠标左键把它们拖动到下方的情节提要上。

第二步，为了让视频演示更精彩，我们还需要添加一些过渡效果。单击“编辑电

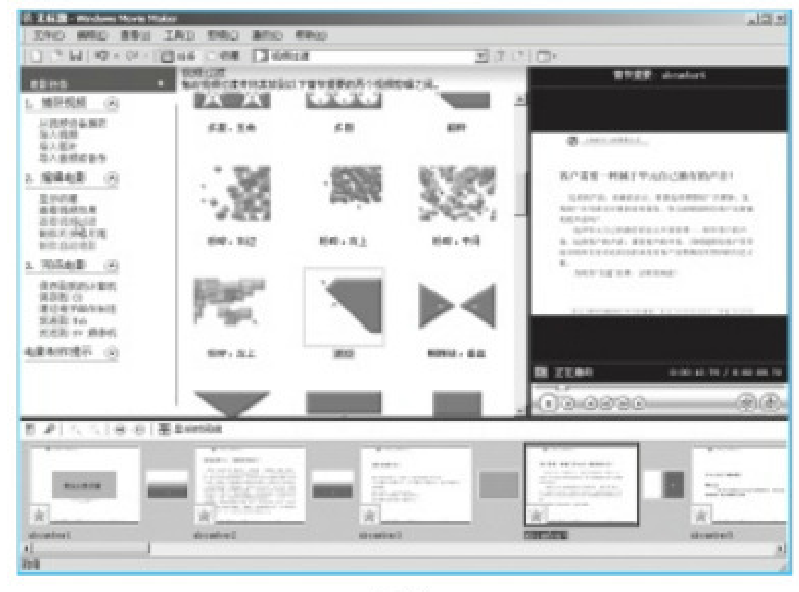


图4

影”下的“查看视频过渡”，你可看到Windows Movie Maker内置的数十种图片过渡效果，**如图4**。添加效果的方法非常简单，注意到两个剪辑中间的那些空白小方格没有？把任意一个过渡效果拖进去，就可把这个效果添加到两张相邻图片之间了。

第三步，以上步骤完成后，就可输出电影了。打开“完成电影”卷帘窗，**如图5**，如果你有刻录机，可选择“保存到CD”，这样可把视频文件刻录成VCD。另外你也可把视频文件发送到网络或者DV上，不过笔者的选择却是把视频“保存到我的计算机”上（呵呵，穷啊！没办法），单击它，在出现的对话框中设置好视频文件的保存位置和文件名，单击“下一步”，会出现**如图6**所示的对话框，选择视频压缩质量，单击“下一步”就开始生成视频文件了。最终得到的WMV文件，作为微软的“嫡系产品”，至少在Windows平台上，WMV文件足以随意播放。

3. 完成电影
保存到我的计算机
保存到 CD
通过电子邮件发送
发送到 Web
发送到 DV 摄像机

图5



图6

三、用SnagIt捕捉PPT文档的可行性考证

看到SnagIt界面上的“视频捕获”按钮，也许你会灵机一动，干嘛不直接把PPT文档演示过程捕获成视频呢？很对，这个方法绝对可行，但它对硬件的要求太高。首先由于演示是全屏幕进行的，因此你必须进行全屏幕捕获，其次为了让幻灯片过渡得比较自然，还需要设置较高的帧速率（至少20帧/秒以上）。即使在中等配置的电脑上，在该设置下捕获到的视频文件在播放时仍会出现不连贯，效果很差，因此笔者不建议如此操作（当然，使用梦幻级主机者除外）。

奇门遁甲

让SD卡自报家门

■山东 眉飞色舞的鱼

最近，笔者购买了一台SSK的八合一读卡器，接到电脑上一看，好家伙，资源管理器里竟一下多出5个可移动磁盘，晕，到底哪个才是我的SD卡呀？笔者用挨个双击的笨办法，终于找到了SD卡驱动器。一次两次无所谓，但若是每次都这样可就太麻烦了，如果能让SD卡自报家门，那该多好啊！忽然想到自己的U盘，笔者在它的根目录上放了一个Autorun.ini文件和一个ICO图标文件，结果让U盘拥有了个性化图标，不知SD卡有没有这样的功能。先试试再说吧！

笔者直接把U盘上的Autorun文件复制到SD卡的根目录上，重新插拔了一下读卡器，结果SD卡图标果真发生了变化，看来这个方法是可行的。不过，如果真想让SD卡自报家门，就必须手工定制一个ICO图标，笔者建议大家使用IconXP汉化版（下载地址：http://www3.skycn.com/soft/14561.html）。这是一个非常简单的图标制作工具，解压后直接双击得到的可执行文件即可运行。首先软件会要求你设置图标的尺寸和颜色，这里笔者选择的是32×32和24位真彩色，然后单击“确定”即可进入图标编辑窗口，单击左边的“T”字形按钮，弹出“添加文本”对话框，**如图1**，在“文本”右边的输入框中输入“SD卡”，单击“确定”即可添加文字，添加的文字默认处于上方，直接在文字上按住鼠标左键拖拽就可让它们居中了。最后单击“保存”即可得到一个标有“SD卡”字样的ICO图标，把它放在SD卡根目录上，然后再编辑一个Autorun.ini文件，同样放在根目录下，其内容如下：



图1

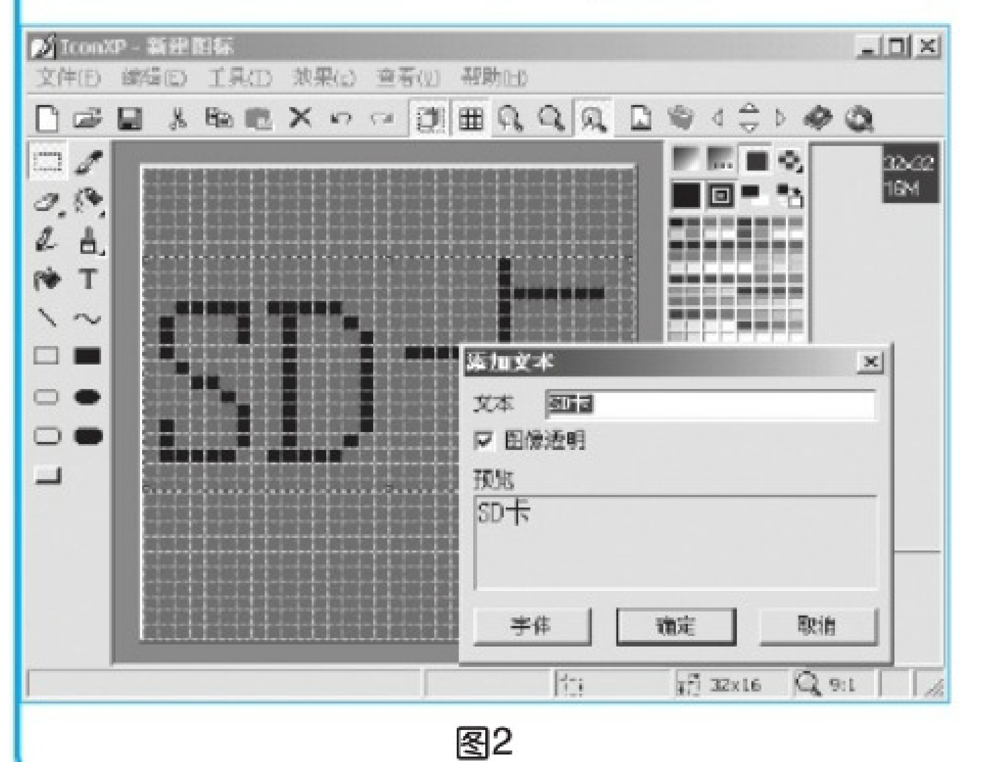


图2

```
[autorun]
ICON=图标名.ico
```

这样，只要一插入SD卡，SD卡驱动器的图标就会自动变成“SD卡”字样，**如图2**，找到它当然很容易了。这两个文件的体积只有几kB，对现在流行的大容量存储卡来说只是九牛一毛。另外，该法同样适合于CF卡等其它常见的数码相机存储卡。如果你不愿在拷贝照片时看到多余的文件，可给它们加上“隐藏”属性，虽然在资源管理器里默认看不到，但对个性化图标不会有丝毫影响。

小提示：如果你只在一台电脑上使用读卡器和存储卡，只要给存储卡加个卷标，就可得到与Autorun文件同样的效果，不过，卷标只在设置过卷标的电脑上有效，在其它电脑上是无效的。

让Outlook更加得心应手

■福建 L.n

微软的Outlook 2003是大家熟悉的一款电子邮件处理工具。不过，Outlook某些功能上的欠缺也着实令人烦恼。其实有许多相当不错的辅助工具，利用它们可为Outlook增添不少实用功能，下面就一一介绍一下。

一、重复邮件哪里逃

Outlook使用久了，在同一文件夹或不同的文件夹里难免存在相同信息的E-mail，这些重复的邮件占用了宝贵的邮箱空间。若要想通过手工方法查找并删除这些重复邮件实在是有些麻烦。其实，我们可借助Duplicate Email Remover（下载网址是http://www.mapilab.com/files/duplicate_remover.zip）来快速查找Outlook中重复的邮件并将它们删除！

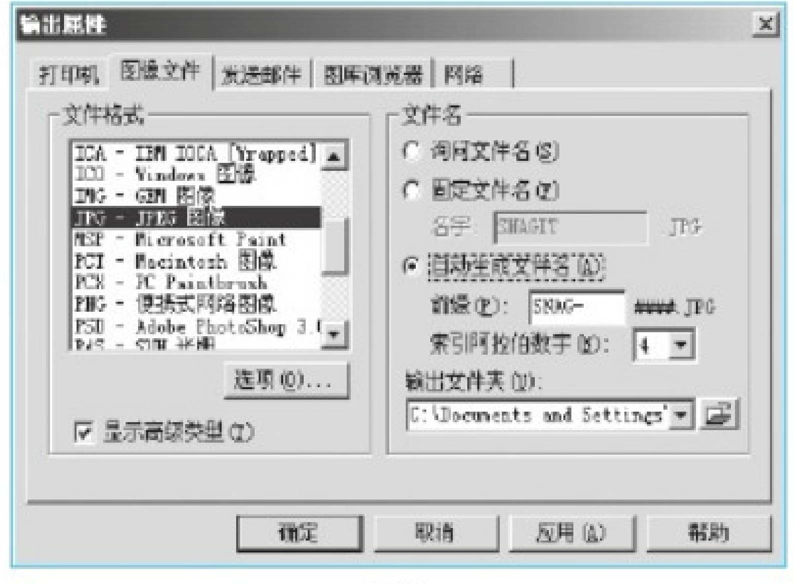
安装好Duplicate Email Remover后，重新执行Outlook，在“工具”菜单下可看到新增加了一个“Search for duplicate message”菜单项。单击执行该菜单，即可打开查找重复邮件的向导窗口。

在欢迎界面中点击“下一步”，随后会出现一个选项组，这里可选择是在同一文件夹还是从一组文件夹中查找重复的邮件。若在两个不同的文件夹存在重复邮件，也能为它们设定优先权，以确定哪个文件夹中的重复邮件被标识或删除。接下来，可指定当查找到重复邮件时执行的操作：删除重复邮件、标识重复邮件、拷贝到指定文件夹或是移动到指定文件夹。最后是指定查找重复邮件时所比较的内容。确认上述设置无误，点击“完成”，程序即会自动开始查找重复邮件并按指定的操作执行（**如图1**）。

图1

二、检索邮件不用愁

虽然Outlook也有自带的查找功能，不过它的查找速度却不能让人满意，并且不方便检索精确的信息。Lookout软件（下载地址http://www.zdnet.com.cn/download/windows/business/swinfo/0,2008004949,39088381s,00.htm）可作为Outlook的一个附加程序，以工具条的形式帮助我们实现快速搜索。Lookout适用于Windows 2000/XP/2003操作系统。安装Lookout时需要注意的是，由于它是执行在.NET环境下的，因此系统中必须先安装好Microsoft .NET Framework。当Lookout安装完成后，重新执行Outlook，可看到多出一个检索工具栏（**如图2**）。这个工具栏与其它一些搜索工具栏比较类似，其中“Indexer”按钮用来为邮件建立索引信息，方便检索操作。在检索框中输入关键字并回车后，Lookout会按照默认设定开始检索E-mail信息。检索结果显示在单独的窗口中，内容包括日期、来源、目的域、每条信息所在的文件夹，以及主题内容。同时，在状态栏还会显示出检索到多少匹配信息和检索的时间。


图2

如果需要更精确检索某一信息，可在检索窗口中设定。“Restriction to”下拉列表中，可指定检索信息具体的约束范围：上个月收到和发出的信息，上个星期收到和发出的信息，相关的文件夹，相关的电子邮件，相关的文件或相关的附件。此外，如果要自行设定检索条件以便精确查找信息，可单击检索窗口的“Search Builder”工具按钮，在弹出的窗口中进行设定。

我帮学生查编码

■安徽 屠志成

安徽省的高考报名已开始，高三学生都要填涂报名卡，他们姓名中的每个字要转换成《信息交换用汉字编码字符集基本集GB 2312-80》中的4位数编码才能填涂。但我校是资源薄弱学校，高三开的是超级大班，每班不低于80人，而每班只有一本编码手册。让学生各查各的编码，手册不够；由一人来查，工作量太大。无奈中翻阅编码手册，发现这里的编码就是汉字的区位码，也就是区位输入法中的汉字编码。何不利用Windows输入法的编码查询功能，在录入学生姓名中的汉字时，让它自动提示区位编码呢？为了提高录入效率，我还请出了另一位帮手——Excel（至于为什么选它，到后面你会明白的）。不到半小时，一份绝对准确的学生姓名编码表就产生了，往教室里一贴，学生欢声雷动。

虽然本文可能已赶不上各省的高考报名，但后面还有填报高考志愿要涂卡，当然还有明年、后年……这里所说的方法并不复杂，相信只要是略懂电脑的班主任都可搞定。

一、设计学生名单工作表

打开Excel，设计一个4字段（即4列）的工作表，字段名分别为“姓名”、“码一”、“码二”、“码三”。然后在“姓名”字段下根据学生的学籍名录入他们的姓名，从学生的考试成绩表或电子档案中复制过来更省事一些。一定要保证学生姓名的准确无误，因为这是后面录入学生姓名编码的唯一依据，姓名正确，编码才能准确。如果学籍名和身份证不一致，以身份证为准。“码一”、“码二”、“码三”是为下面按单元格分别录入学生姓名中的每一个汉字及其编码设计的，它们依次对应姓名中的

3个字。

二、设置输入法编码查询

这一步是要让你使用的输入法能查询区位输入法的编码。

首先要保证你使用的是系统的标准输入法，即可用输入法生成器生成的输入法，不然无法进行编码查询。如果你平时使用的不是这些输入法，把你常用的输入法改为与之同类的标准输入法，比如拼音类的改为系统自带的全拼输入法，五笔类的改为MS Office附带的王码五笔86版、念青五笔等。

其次是添加区位输入法，因为几乎所有的人都不会去使用它输入文字的，即使原先安装了，多数也删掉了。方法与添加其他任何已安装过的输入法一样，在输入法任务栏上点右键，单击“设置”（在Win98中是“属性”），在打开的对话框中就可添加了。需要指出的是，在WinXP中，区位输入法的名称叫“中文（简体）-内码”，不知道的话你会干瞪眼的。



图1

最后是设置编码查询。这里以王码五笔86版为例进行说明。在打开的“文字服务和输入语言”对话框（在Win98中是“输入法属性”）的“设置”选项卡中，选中“王码五笔86版”，单击“属性”，打开“输入法设置”对话框，在“编码查询”中选中“区位”，点“确定”，设置完成（**如图1**）。以后用王码五笔86版输入汉字时，汉字上屏后，就会在编码提示框里显示这个汉字的区位码，也就是内码。

三、录入学生姓名和编码

现在开始录入第一个学生（以“孙立琴”为例）的姓名和编码。切换到王码五笔86版，把光标框定位到“码一”下的单元格，输入“孙”字，这个字上屏时，编码提示框中会出现“4379”，这就是“孙”字的区位码（**如图2**）。按数字键紧挨着“孙”输入“4379”，用光标键“→”把光标框移到“码二”、“码三”下的单元格，依次输入“立”、“琴”，并输入它提示的编码“3302”、“3957”，“孙立琴”的姓名编码录入结束。其余的依此类推。



图2

图3

在录入后面学生的姓名编码时，你会发现一个让人惊喜的情况——录入速度会越来越快。其原因是，Excel对单元格内容有智能记忆和自动补全功能，当你在后面的单元格中输入已输入过的汉字时，它会自动补出这个汉字后面的内容，在这里自然就是这个汉字的编码了，我们只要回车或移动光标键就可输入下一个汉字了（如第二次输入“李”时，它自动补出编码“3278”，**如图3**）。一个班级的学生姓名中的汉字相同的很多，所以录入速度会越来越快。

由于Excel的智能记忆和自动补全功能是以单元格为单位的，即它是把单元格中的内容作为一个整体来记忆的，所以不能把姓名中的几个字录入一个单元格中，不然它就不能按单字打头来补全后面的数字编码了。现在你该明白，我们为什么要选择Excel来录入这些编码了吧？

五分钟，“拼”出你的Logo标志

■湖北 蔡中渊

图1

Logo是一个公司或网站树立形象和传达信息的标识，因而很多人都想为自己的网站设计一个精良而独特的Logo。下面我们使用AAA Logo（下载地址是http://www.aaa-logo.com/），如同搭积木一样，“拼凑”出属于我们自己的个性标志。

安装后不要急着去执行它，我们先要思考一下，设计怎样一个主题、怎样的风格、怎样的构图等。或许你会想，有这个必要吗？

图1的预设有4种Logo样式方案可供选择，根据自己的喜好选择其中一种样式标志，点击它进入主界面，然后在软件主界面下对所选择的方案进行修改。当然了，如果你喜欢独创性，那也可点击“Esc”键，直接进入主界面。

这里我就以设计“艾迪多媒体”Logo为例，为大家讲解如何快速地“拼凑”个性Logo。

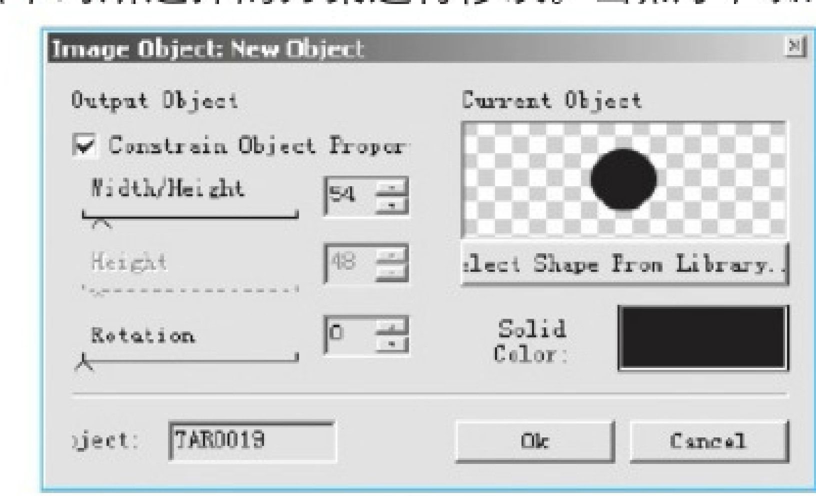
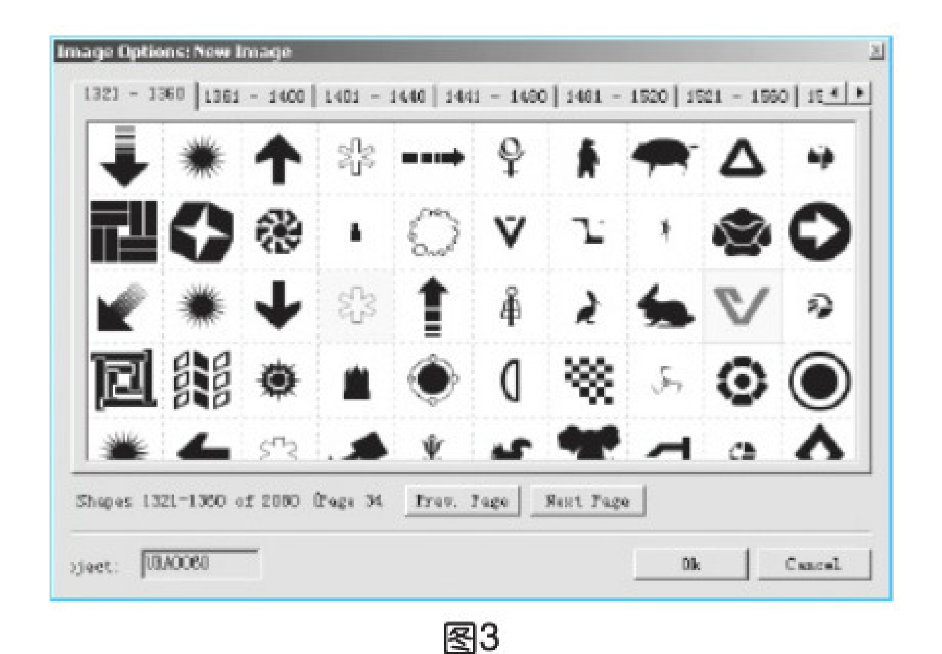


图2

在主界面下，点击菜单“Object”→“New Image”创建新图像。显示新建图像对话框（**如图2**），点击“Select Shape from Library”按钮，弹出**如图3**的图像预置库，在该图库下有2000多个象征性的符号图片，根据所要表现的主题，选择一个图片后点“OK”。左右滑动“Width/Height”游标和“Rotation”游标分别表示缩放和旋


图3

转所选的符号图片。点击“Solid Color”可设置图片的颜色，不过我建议跳过这个步骤，然后在主界面下方预置的颜色中选择更为美观的色彩方案。

小提示：如果你已有设计好的，也可通过菜单“Object”→“Import Custom Bitmap...”或“File”→“Import Image...”，将图片导入AAA Logo中，以便再“加工”。AAA Logo支持如PNG、GIF、JPG、TIFF、ICO、TGA等格式的图片，几乎涉及我们常用的所有格式。

点击“OK”回到主界面，在主界面下方的色彩方案栏中选择一个，效果还不错吧！

图4

接着我们该插入文字标题了，点击“Object”→“New Text”，弹出文字设置对话栏（**如图4**），将文本栏的文字改为“Aide Media”，在字体栏中选择一款字体，滑动“Font”游标改变文字的大小，滑动“Character”游标改变文字的间距，滑动“Aspect”游标改变文字的纵横比。

图5

值得注意的是，由于AAA Logo是一款外国人开发的软件，所以不支持汉字，但我们可将Logo图片导出，然后在Photoshop或其它图像处理软件中添加汉字标题。

经过简单的“拼凑”，我们的Logo已初具特色，其后就是进行细节处理。

用鼠标左键拖动图像或文字，进行位置调整。选择激活图片中的某一元素，或在“Windows”菜单下进行色彩、效果、变换调整。在单个元素预览窗口调整大小，或添加图像、文字元素，丰富Logo构图。

在满意后，就通过点击菜单“Files”→“Export Logo Image...”（**如图5**），做最后的导出任务。

小提示：如果我们使用的是试用版本的AAA Logo，只能设计图标而导出图片，但这也不意味着我们所花费的工夫白白浪费了，我们可按键盘上的拷屏键“Print Screen”，然后在系统自带的绘图板或Photoshop中粘贴处理。

看看时间，花费的时间还不到5分钟，而一款独具个性的Logo已完成。你还不赶紧来“拼凑”属于你自己的个性Logo（**如图6**）！



图6

用好Windows XP SP2的“安全中心”

■山东 ZT

Windows的安全性一直为用户所诟病，因此微软在Windows XP的SP2补丁包里为提高安全性下了很大功夫，“安全中心”就是其中一项重要举措。在安装完SP2补丁，并重新启动计算机后，系统托盘里就会出现**如图1**所示的提示，这个“可能存在风险”的提示往往让很多用户不知所措，因为在很多情况下，他们的电脑明明已安装了网络防火墙或病毒防火墙。另外有些单机用户也许并不需要网络防火墙，但忠实的“安全中心”在每次打开电脑时却总是弹出这样的提示，虽然无害，但让人心烦意乱。怎样解决这些问题呢？

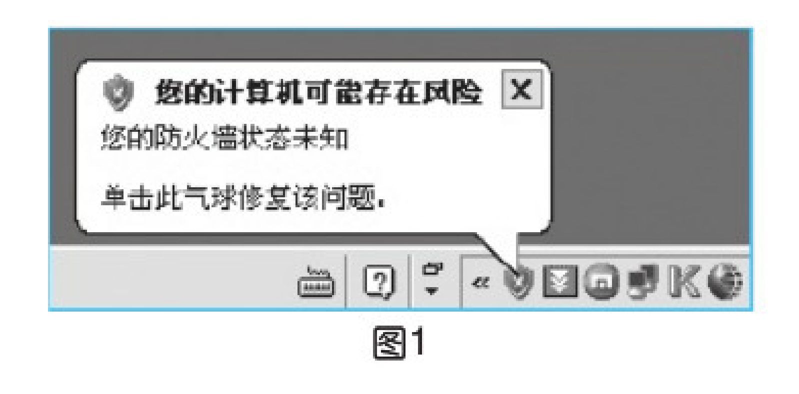


图1

一、消除不该出现的安全警报

从目前情况来看，“安全中心”并不能识别所有的网络防火墙或杀毒软件，因此即使你安装了上述软件，“安全中心”仍会弹出安全警报。其实，只要简单设置一下就可去除这些多余的安全警报。

单击系统托盘里的“Windows安全警报”图标，打开“Windows安全中心”窗口，**如图2**，这里笔者以关闭网络防火墙警报为例来说明。关闭病毒防护警报的方法与之类似。


图2

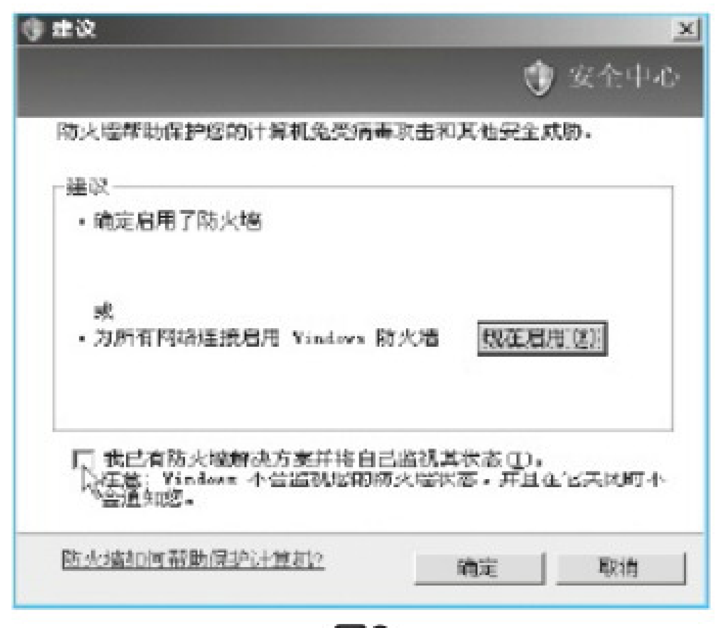


图3

单击“防火墙”下方的“建议”按钮，打开**如图3**所示的对话框，复选“我已有防火墙解决方案并将自己监视其状态”，单击“确定”，就可消除有关防火墙状态的风险提示了。

二、如何让“安全中心”认出防火墙和杀毒软件

“安全中心”为什么不能识别已安装的防火墙或杀毒软件呢？原来，为了提高系统的稳定性、兼容性以及安全性，只有经过微软安全中心认证的防火墙和杀毒软件才能被“安全中心”识别。随着SP2的普及，肯定会有越来越多的安全软件通过认证，那么怎样才能让“安全中心”认出自己的旧版本安全软件呢？

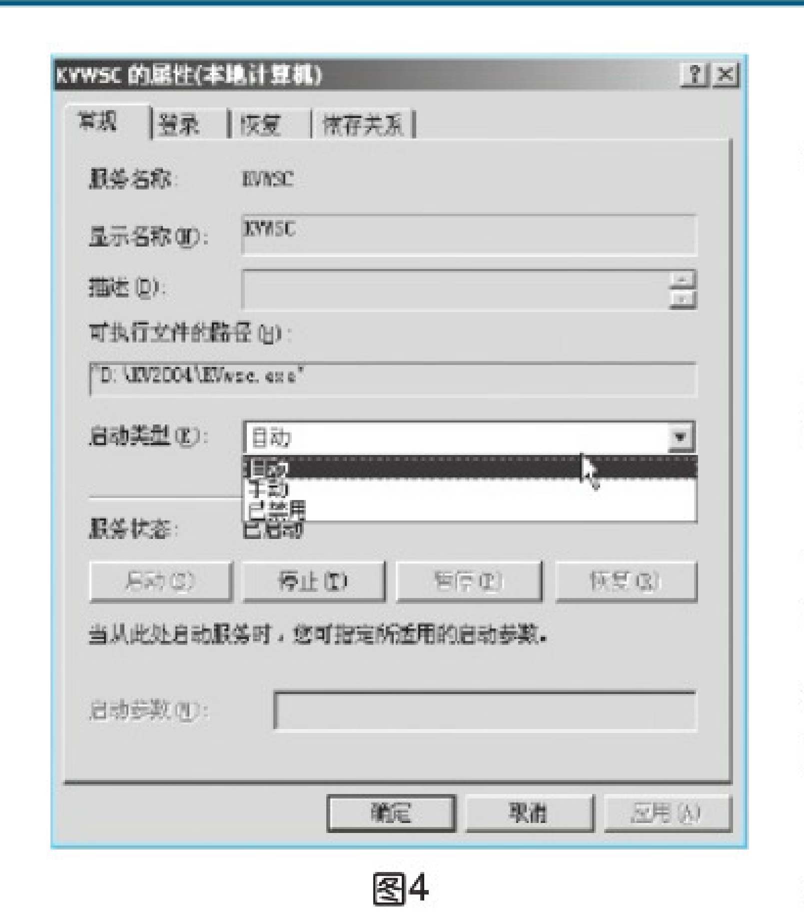


图4

有条件的用户可对防火墙或杀毒软件进行在线更新，以笔者的Norton Internet Security和KV2004为例，刚升级到SP2时，“安全中心”无法识别二者，但最近笔者对它们进行了在线更新，发现它们都已通过了微软认证，“安全中心”可正确识别它们了。

如果有因故不能在线更新的，那就只能下载单独的升级文件了。这里笔者以KV2004为例说明，其他安全软件的用户请务必经常访问自己所用安全软件的官方网站，相信很快就会有各自的升级文件发布。

到http://update.jiangmin.com/download/Winxpsp2Beta.rar去下载KV2004的SP2补丁包，体积只有34kB，解压后可得到Install.bat、KVwsc.exe、UnInstall.bat等3个文件，把它们复制到KV2004的安装目录下，然后执行Install.bat即可安装。安装完成后系统中会增加一个名为“KVWSC”的服务，只要该服务运行正常，“安全中心”就能正确显示出KV2004的运行状态。

如果“KVWSC”服务没有自动运行，我们可按照以下方法启动该服务：在“我的电脑”上单击右键，选择“管理”，打开“计算机管理”窗口，选择“服务和应用程序”中的“服务”项，然后在右边的服务列表中找到“KVWSC”服务，双击它，打开“KVWSC的属性”对话框，**如图4**，单击“启动”运行服务，再在“启动类型”下拉列表中选择“自动”，最后单击“确定”即可。

注：如果要彻底卸载“KVWSC”服务，只要执行UnInstall.bat即可。

三、彻底关闭“Windows安全中心”

图5

由于“Windows安全中心”本身并不具备任何安全功能，而自己电脑上的防火墙和杀毒软件又都运行良好，既然如此，干嘛不把它彻底关闭以节省部分系统资源呢？

图6

在刚才的服务列表中，我们可找到一个“Security Center”服务，双击即可打开其属性对话框，**如图5**，单击“停止”，再在“启动类型”下拉列表中选择“已禁用”，单击“确定”即可彻底关闭“Windows安全中心”。现在，如果再到控制面板里双击一下“安全中心”，就会出现“‘安全中心’当前不可用……”的提示，**如图6**。

自制MSN Messenger机器人

■福建 王新禧

目前国内外都陆续推出了不少MSN Messenger（以下简称MSN）机器人，它们的功能大同小异，大多是智能聊天、信息查询、浏览新闻、在线翻译等。它们虽然“神通广大”，但由于不是量身定制，因此未必能让我们贴心合意。你有没有想过从个人实际需求出发，自己DIY一个MSN机器人呢？把日常的工作安排、交通路线、事务约会等需要经常查看的信息交给机器人保管，这就等于聘请了一位小秘书，需要时，问一下就能快速查出来，多方便啊！心动不如行动，让我们开始吧！什么，你不会编程？呵呵，没关系，现在笔者要讲的“自制MSN机器人”，完全是傻瓜化制作，只需4步，即可轻松搞定。

图1

一、申请机器人专用PassPort

首先，我们需要准备两个MSN账号（PassPort）：一个作为MSN机器人的专用账号，另一个主账号作为“调教”该机器人的管理账号。



图2

MSN账号请到https://registernet.passport.net申请，进入PassPort成员服务页面，按要求填写好各类信息（**如图1**），单击最下方的“同意”按钮，如果该用户名未被注册，即可成功申请到一个PassPort（**如图2**）。然后使用该PassPort先在MSN里登录一下，来验证该账号是否有效。

二、注册MSN机器人账号

接着，登录http://www.cnrobot.net/reg.htm，将刚才准备好的两个MSN账号分别注册为“机器人账号”和“机器人管理账号”，建议以经常使用的MSN主

注意：请先到china.msn.com申请一个你准备做msn机器人的帐号。填写下表申请用户名和密码，并在这里下载机器人客户端程序。如果还有别的疑问，请到论坛。
机器人帐号： 这里填写你在china.msn.com申请的msn帐号，也是你准备作为机器人的帐号。
机器人管理帐号： 你用来管理机器人的帐号，如果不知道怎么填写，就填你的msn帐号。
机密设置： 这里的内容用于找回你的机器人管理权限。
申请

图3

账号作为管理账号（**如图3**）。这里的第三项注册信息是“机密设置”，是用来找回密码和修改管理MSN账号的，密码与修改方法将发送到“机器人管理账号”中。

填写完毕后点击“申请”按钮，将出现一个含有“注册用户名”和“密码”的页面，请记好这两个重要信息。

三、安装调试客户端软件

进入http://www.cnrobot.net，依次打开“中国机器人”→“软件下载”页面，下载最新版本的客户端软件“msn robot中文版”（目前为0.6版），安装。

安装结束后，会自动弹出一个**如图4**所示的记事本窗口，在最上方会要求你填写在http://www.cnrobot.net/reg.htm上申请到的用户名和密码，这是至关重要的一步。如果你不小心关闭了该记事本，可在安装目录下找到它，文件名为“msnconfig.txt”。



图4

四、执行及管理MSN机器人

双击应用程序Cnrobot0.6，弹出一个DOS窗口（**如图5**），开始检测用户名和密码输入是否正确，当提示“设置在线状态Online”时，即表示MSN机器人已成功地接驳到互联网上。

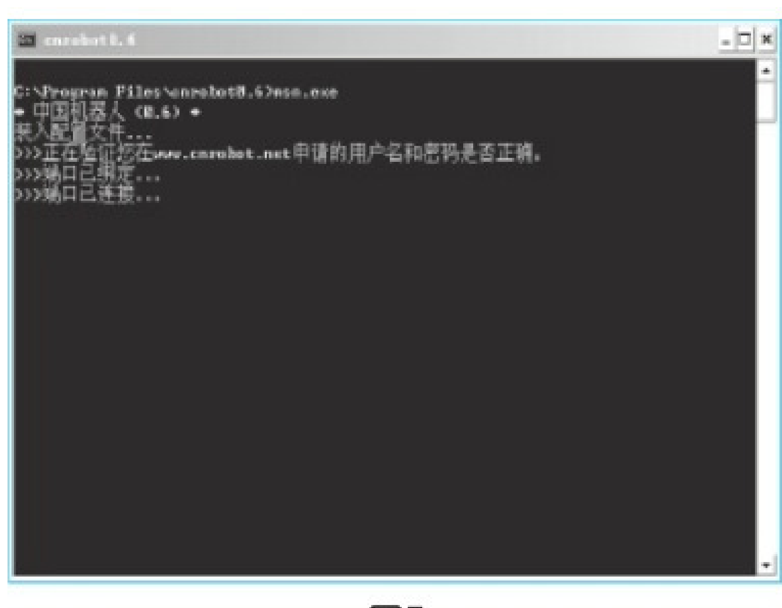


图5

使用管理账号在MSN上添加该机器人的MSN账号，现在，你的“小秘书”终于正式上岗了。不过一开始，它的知识水平相当低，需要你手把手地教导它哦！

教导机器人学习的方法有两种：一是在和它聊天时，发送“study（空格）问题（空格）答案”这样的格式给它学习，例如“study（空格）世界首富是谁？（空格）是我的主人王新禧”，这样当以后有人问同样的问题时，它就可以按你输入的答案进行回答了。

第二种学习方法是，你可将问题和答案使用记事本整理成文本文件，问题和答案之间用#隔开。例如：中国的英语怎么拼写？#China！

然后将该文件发送到info@cnrobot.net信箱，并在主题上注明“知识库”，信件内容中写清楚你的机器人账号和密码，就会有专门的管理员负责把你整理的“知识库”批量添加给机器人学习了。

文字识别好轻松——免费的在线OCR

■天津 戴洪玲

在网上搜索资料时，经常看到有些文字材料是由一幅幅的图片制作的，要想提取出其中的文字，需要用OCR软件将其识别成文本。还有些网站不允许保存网页或复制网页中的文字，要想提取其中的文字先要用抓图软件抓成图像，再利用OCR软件将这些图片识别出来。有了在线OCR网站帮忙，文字识别过程会轻松很多。在线OCR识别网站（http://www.netocr.net）支持TIF、BMP、JPG等多种常见图像格式，能识别出纯英文、简繁体中文、日文、韩文，手写体以及中英文混排的文本图像。



图1

首先，打开http://www.netocr.net首页，单击“注册”按钮，进入注册页面。和其他网站的注册没什么区别，只是最好输入正确的邮箱，因为这样可把识别结果发送到邮箱中。每个注册用户可免费在线识别999幅图像，但一天之内不超过99幅图像，且提交的识别图像总空间也不能超过50MB。

注册完毕，登录该网站，就可使用该网站提供的OCR服务了。登录后，出现文件管理页面，单击“上传识别图像”按钮，进入上传识别页面（**如图1**），单击“浏览”按钮，在硬盘中选择要识别的图像。勾选“显示其他选项”，会出现几个设置项（**如图2**），按实际需要进行编码类型、导出格式、识别方式、是否将识别结果发送到邮箱等方面的设置。最后单击“上传识别”按钮，OCR识别开始。识别完成后，识别出来的文字会显示在“识别结果”文本框中。此时已是纯文本文字了，可将其复制到任何文字处理软件中进行编辑利用。



图2

一句话技巧

如果由于操作失误等原因导致Windows XP“自动更新”失败，系统会被锁定，这时可用Win XP自带的“系统还原”功能进行修复。由于无法以正常模式执行Win XP，因此需在开机后按F8，通过安全模式进入操作系统来进行还原，如果系统连安全模式也无法进入，还可选择进入“带命令行提示的安全模式”，在命令行提示符后面输入执行C:\windows\system32\restore\rstrui，这样也可打开系统还原操作界面来进行系统还原。

四川 老工



天下有贼之ADSL盗号实录

编者按：前段时间网络上ADSL盗号横行，很多朋友因此造成的欠费可能至今都没有得到有关方面的合理解释。那这到底是怎么回事，该如何预防呢？请听当事人一一道来！

■广西 乱跑的鼠标

随着互联网的高速发展，越来越多的人都使用了宽带上网的方式，而ADSL宽带业务以其廉价、速度快、稳定的特点成为众多用户的首选宽带接入服务方式。很多用户都选择带路由功能的ADSL Modem+集线器或交换机共享上网的方式，以笔者为例，学校里一般都是二三个宿舍一起集资拉宽带。

一、莫名的欠费

从2004年11月开始，笔者学校里频频发生ADSL帐号被盗事件，更有甚者，莫名其妙地接到欠费电话。笔者在11月19日上网发现打不开网页，于是马上打10000电话求助，按工作人员的提示用单机拨号出现691的错误提示，经对比是密码错误！惊出一身冷汗的笔者在次日拿着身份证和开户存折去办理修改密码手续，一到营业大厅，早已排起了长龙，一打听竟然都是来修改密码的！

本以为是受到了黑客攻击，修改密码就没事了。可好景不长，修改密码后还没到一个星期又上不了网了，这次居然是欠费！上半年才缴的费用这么快就到期了？郁闷的我连忙登录互联星空查询消费记录，这才水落石出：原来有人使用了Q币充值，分三次充了130多块钱（图1）！



图1

明显有人用了我的ADSL帐号和密码在网上消费，那他是如何知道我的ADSL帐号和密码的？

带着种种疑问，笔者打电话给客服中心10000，"可能是盗号问题，我们查不了，你可问业务咨询。""那我可以采取什么措施？""对不起，目前的解决方法就是关掉路由器，使用单机拨号上网"（晕！）。接着笔者找到ADSL业务咨询，"我们查不了，请找投诉部门"，再找到投诉部门，"这样的情况，是查不了的"……

为什么能消费

出了这事后笔者一直比较疑惑，为什么盗号者能消费？后来一经打听才了解，原来很多地方互联星空的帐号和ADSL宽带的帐号是一致的，也就是说从你第一天办理ADSL业务开始，你的ADSL帐号就和互联星空的帐号绑定在一起了。很多人对自己的宽带帐号密码的安全性毫不在意，认为ADSL服务与固定电话绑定，上网费是包月的，就算别人知道自己的上网帐号和密码也毫无用处。其实不然，须知互联星空上的收费服务所取费用都是从用户上网帐号绑定的固定电话的电话费中扣除，可怕的是，很多时候无论你是在哪里办理的ADSL业务，只要登录互联星空输入非法手段盗来的帐号和密码，就可以任意消费！

二、ADSL盗号实录

在"网络时代"栏目前几期的文章中已经讲过如何更改Modem设置，包括更改原始密码、用户名等，这里我们就以市面上常见的神州数码带路由的ADSL Modem为例，一步步为你展示盗号过程。

首先，利用扫描工具对主机进行扫描，IP段可以利用QQ代理发布或其他方法得到，然后在浏览器地址栏中输入得到的IP地址，在弹出ADSL Modem的登录界面中输入帐号和密码——"adsl"与"adsl1234"，怎么样，进去了吧（图2）！



图2

常见ADSL Modem的默认密码

品牌	用户名	密码
ViKing	adsl	adsl1234
实达	admin	conexant/epicrouter
艾玛	admin	admin
神州数码/华硕	adsl	adsl1234
全向	root	root
e-tek	admin	12345
大唐	admin	1234
斯威特	root	root
中兴	adsl	adsl831


图3


图4

进入ADSL的设置界面，单击“快速设置”选项（图3），在PPP项目下可以清楚看到“用户名”和“密码”选项（图4），但密码显示为星号，莫非要我使出破解的绝招？别急，我们先看看源文件。点击右键，选择“查看源文件”，在打开的记事本窗口中，找到“<INPUT TYPE=“PASSWORD” NAME=“MacWanPasswd” VALUE=“ ” SIZE=16 MAXLENGTH=128>”，其中VALUE=“ ”引号中的就是密码。怎么样，很简单吧（图5）！


图5


图6


图7

到现在为止你还只是被别人知晓了帐号和密码，但当对方登录上互联星空，输入帐号、密码及验证码后（图6），你的资料、邮箱等信息就完全暴露了，甚至还可以修改密码（图7）！看看那些罗列的诱人服务，想必接下来会发生的事情就不用我多说了。

注：目前使用互联星空帐号可以购买的服务包括给游戏充值，如：传奇世界、骑士在线、破天一剑、彩虹冒险等；给QQ个人帐户充值；还可以在线观看收费电影，购买电子信箱、网上购物等等。

三、让“天下无贼”

看到上面的介绍，你是否感到有些后怕，要保护自己上网帐号的安全，看来仅仅依靠设置复杂的上网密码是远远不够的，当务之急就是采取相应的措施避免类似事件再次发生。

1.修改ADSL Modem的管理员密码

登录Web管理页面，一般情况下，本地登录只需要在IE浏览器中输入“192.168.1.1”回车即可，如果不行，请直接参考说明书（具体步骤可以参见本刊2004年第14期的《震荡来袭，你的猫如何抵挡？》一文）。

2.修改宽带帐号的初始密码

现在已有很多厂家注意到这个Bug，并且在新版本的Web管理页面中改正了这个缺陷。电信给的初始密码都是有一定规律的，要么和用户名相同，要么取自用户名的一部分，所以尽量不要使用电信所给的初始密码。

3. 其它方式

取消“自动保存密码”选项，重新设置开机密码，安装防火墙软件也可有效防范通过扫描弱口令机器获得账号密码的黑客。

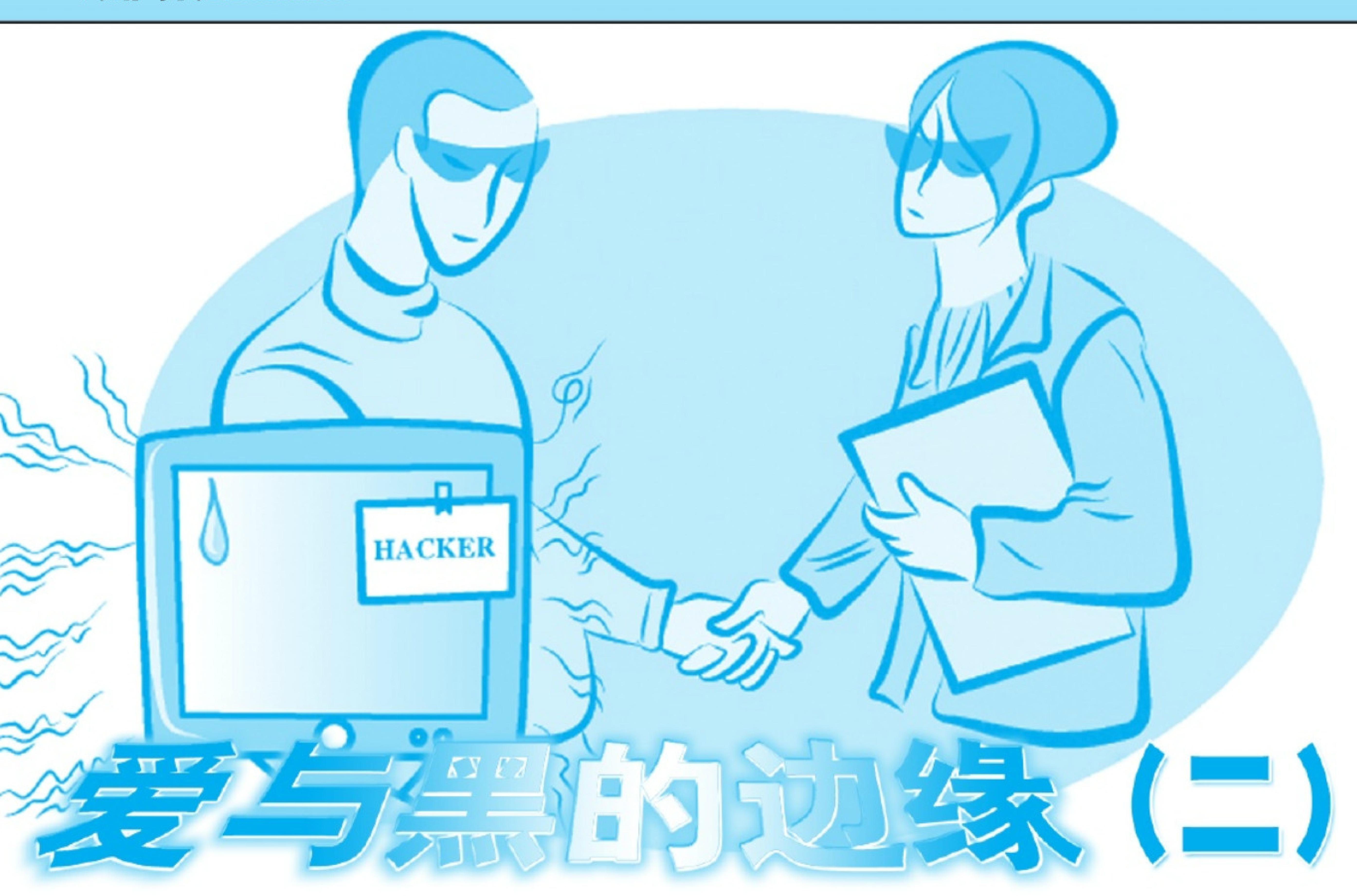
4.取消绑定

如果你的帐号已经被盗了，可以马上登录互联星空的主页取消ADSL帐号与互联星空帐号的绑定，或者持有效证件到当地的电信营业部门取消帐号绑定，也可以拨打中国电信的免费客户服务热线电话“10000”按照语音提示进行操作。

注：登录“http://www.chinavnet.com ”，点击“我的星空”就可以在“用户信息”里面选择“我要销户”来注销自己的账户。也可点击“付费账号更改”修改消费帐号，这样相当于取消绑定。

四、后记

网络高速发展的同时也给我们带来了一系列问题。作为普通消费者，在互联网相关法律还不健全的今天，我们该如何面对和保护自己的合法权益？据悉，电信部门已经开始采取相应的措施防止盗号发生，有部分地方的电信已经取消了互联星空帐号的绑定，直接把固定电话与帐号名绑定在一起，只能用该电话线上网，从而进一步截断了盗贼们的“财路”，然而是否这样就真的能做到天下无贼呢？我们只好拭目以待。



爱与黑的边缘（二）

■贵州 冰河洗剑

编者按： 在上期的文章中，我们知道从小青梅竹马的张剑和姚雪在高中的时候已经开始入侵网站的比赛了，然而他们最终还是要面对高考。幸运的是，跨过黑色6月后他们又考入了同一所高校。如果说之前还是初生牛犊的话，现在的他们已经开始崭露头角了……

紧张的学习，闲时的游戏比赛，诱人的炸鸡与汉堡……

青春年少的日子总是无忧无虑，时光在游戏与比赛中快乐地消逝。

然而无论是曾经的黑色7月，还是如今的绿色6月，每个学生一生中都将经历的第一次最为严酷的竞争，对张剑与姚雪也不例外。幸运的是，这次他俩如愿考进了同一所学校。

张剑选择的依然是自己最爱的计算机专业，在他看来，0和1的数字世界平静却又奥秘无穷；姚雪有着女生缜密而细腻的心思，她选择的是外语专业，可以有更多接触新奇的机会。

初入大学校门，一切都是新奇的，自由随意的学习生活状态，张剑可以有更多的时间投入到自己喜欢的黑客技术中。更让他兴奋的是，在学校里也有许多喜爱黑客技术的同学。张剑还打听到在学校里存在着一个名为血色兵团的黑客组织，血色兵团在黑客界也是小有名气的。

姚雪仿佛还像以前那样长不大，这个有些傻傻贪吃的可爱女生，拉着张剑逛遍了校园中的每一个角落，然后再次“狠宰”了张剑一顿。“阿剑，别苦着脸了，看在这块炸鸡的份上，向你透露一个消息”，姚雪一边享受美味一边安慰苦着脸的张剑，“明晚有一场演讲，听说是本市最有名的一个网络安全公司举办的，还特邀了那个很出名的*盟来作报告呢！不过——”

“哈，不过什么？”正算计着这月生活费的张剑一听姚雪的话，满脸愁云一扫而空。

“不过～～”姚雪费了好大劲才咽下嘴里鼓鼓的食物，“不过据说听演讲需要入场券哦！”

“这样啊？这样的事哪有我们新生的份哪！”张剑眼睛又黯淡下去。

“不过～～”姚雪又开始兜圈子了。“哎呀，你什么时候变得这么婆婆妈妈啦！”张剑看着姚雪一脸的坏笑就知道这事还有戏！

“你听我说完嘛！”姚雪在张剑面前常有点小小的蛮横，“不听拉倒，我这两张入场券就送别人算了！”

“别！”张剑喜出望外，连忙讨好，“阿雪，你还要吃些什么，今天我豁出去了！”

“看你那样，吃你点东西就像是要你赴汤蹈火似的”，姚雪不屑地说，“我也不白吃你的，明晚六点半准时在礼堂前等我，姐姐我带你进场，哼哼！”

“是咯！”张剑不得不扮忍气吞声状，转而惊奇地问：“阿雪，你怎么弄到这两张入场券的啊？”

“这个嘛——”姚雪得意起来，“告诉你也无妨，是系里一位师兄送给我的。”

“嚯嚯，阿雪，你要小心哦，他是

不是醉翁之意不在酒啊？”张剑若有所失地打趣道。

“唉，天生丽质难自弃，尽管这是一种潜在的危险，我还是得承认这个事实！”姚雪无奈地摇了摇头。

“嗷——”张剑惨叫一声，顿作翻肠倒胃呕吐状……

一、大奖

★盟成员的演讲异常精彩，演讲会的高潮是中途的一场游戏比赛，主办者特意安排了一场现场的黑客入侵技术比赛，这也是最吸引人的一个环节。“今天的游戏内容就是网页闯关。每个人的面前都有一台笔记本电脑，连接着我面前这台笔记本上的网站服务器。这个网站是我们克隆部分商业网站而成，所以其中的漏洞确实存在于现实的网络中。我们在网页里设置了三个关卡，网页已经在你面前的笔记本中打开，游戏者输入正确的口令密码才能进入下一关网页。游戏的时间是30分钟，闯过相应的关卡，都会得到一件奖品，光驱、硬盘、主板……最后还有一个大家都意想不到的大奖——”

主办者停顿了一下，故意调足大家的胃口，“这个大奖就是我面前的这台全新IBM笔记本电脑！”哗——台下惊羡声四起。

“不过这个大奖可没那么容易拿，因为你们要突破额外的一个关卡。这台服务器作过种种安全防护，如果能最先突破进入这台服务器，并拿到硬盘中名叫“超星”的文档，那么就算闯关成功。具体地址在192.168.0.4，如果你需要什么工具，完全可以通过你面前的笔记本上网下载。”还未等张剑估算出那台笔记本的价值，就被姚雪拖着上台参加游戏了。

参加游戏的总共有8个小组，张剑和姚雪两人是一组。游戏比赛的三个关卡只是很简单的网页密码破解，在网上是很常见的，不过却也足够其它几个小组忙活许久了。张剑和姚雪的目标并不在这三个游戏关卡上，他们的目标是那台诱人的笔记本。

二、初识SQL攻击

两人开始对服务器琢磨开了。当然是先用X-Scan扫描服务器了，结果不出他们所料，仅开放了80端口，各种系统漏洞早都堵得死死的。“看来只能从网页上下手了。”姚雪小声地向张剑嘀咕着。“嗯！”张剑点点头。两人计划着使用正在逐渐流行起来的数据库SQL注入攻击。

SQL 注入攻击

SQL注入攻击（SQL injection）就是入侵者利用网页中可提交的数据，精心构造数据库查询SQL语句，非法获取数据库信息，或者入侵网站服务器的一种黑客攻击手段。

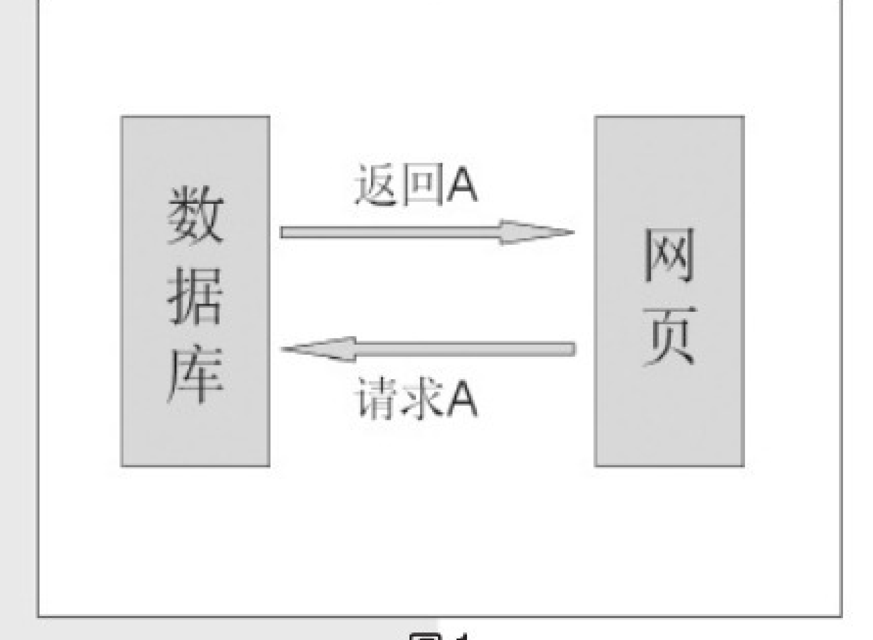


图1

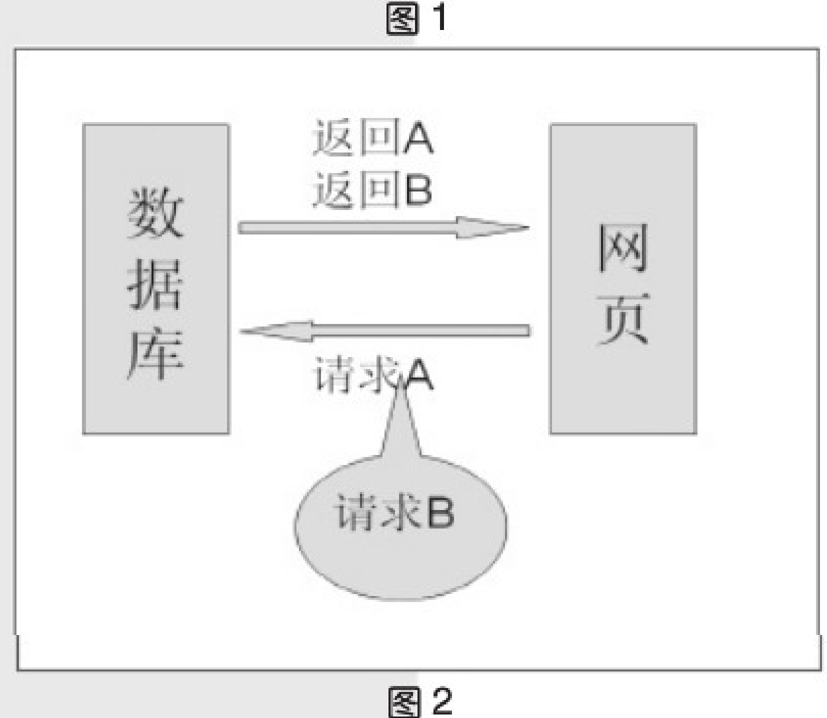


图2

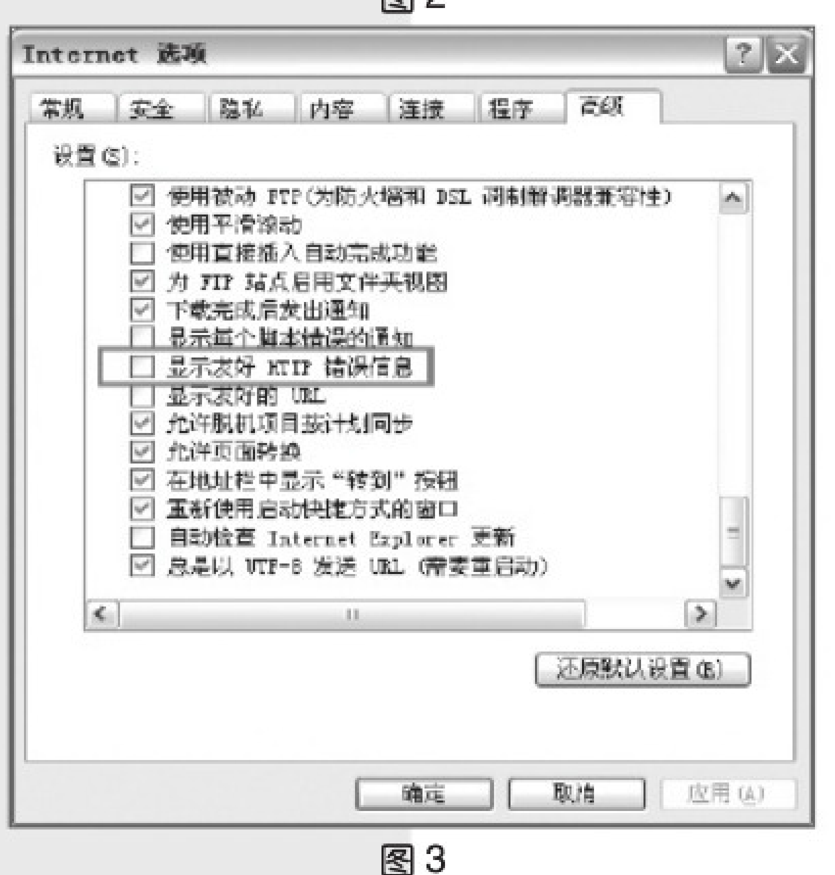


图3

采用Web动态网页搭建的网站都离不开后台数据库，在这类网站中往往需要根据用户提交的数据作为参数嵌入到SQL语句中，然后对数据库进行检索查询，再将从数据库中得到的结果返回给网页，从而完成网页所执行的功能（如图1）。然而如果在网站程序中对用户提交的参数过滤不足，入侵者可以通过这些可修改的提交数据，构造出特殊的SQL语句。然后将SQL语句插入到系统实际执行的SQL语句中，从而任意获取数据库中的某些重要信息，如管理员用户名和密码等，甚至可以利用SQL注入漏洞控制整个网站服务器（如图2）。

由于许多SQL注入攻击的发布，使得原来依靠手工进行测试的SQL注入攻击变得十分简单。一个初学黑客技术的小鸟都能够利用这些工具，简单地破解出许多网站的登录用户名和密码，对于许多收费的电影或是软件网站尤其有效。

张剑心中清楚地知道SQL注入漏洞在网页中的很多地方都存在，比如用户名和密码输入登录框、留言框、资料修改处等，存在SQL注入的地址就叫SQL注入点。最常见的SQL注入点是形如“http://www.***.com/show.asp?id=”之类的URL链接形式（注：在“?id=***”后的***变量可能为数字，也可能为字符，根据此变量的不同，SQL注入可以分为数字型和字符型两种）。

因为SQL注入攻击需要利用到浏览器中返回的错误信息，因此要去掉默认设置“HTTP 500 服务器错误”提示信息。张剑打开IE浏览器，点击菜单“工具”→“Internet选项”→“高级”→“设置”→“浏览组”，将其下的“显示友好HTTP错误信息”前面的勾去掉（如图3）。

三、找寻漏洞

张剑随手点了一个地址为“http://192.168.0.4/productshow_vip.asp?id=264”的URL链接，“这个链接很可能存在SQL注入漏洞，我来手工检测一下。”张剑在链接地址后加了一个单引号“'”，链接地址变成了“http://192.168.0.4/productshow_vip.asp?id=264'”。结果提示：

“Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers 错误

Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers 错误 '80040e14'

[Microsoft][ODBC Microsoft Access Driver] 字符串的语法错误 在查询表达式 'id=264'' 中。

/productShow_vip.asp，行 268

图4

'80040e14'

[Microsoft][ODBC Microsoft Access Driver] 字符串的语法错误

字符串 'id=264'' 中 '' 之前有未闭合的引号。

/productshow_vip.asp，行 268 ”

“可能存在漏洞！”张剑心中一松，接着继续提交“http://192.168.0.4/productshow_vip.asp?id=264 and 1=1”，页面显示正常返回；然后，再继续提交“http://192.168.0.4/productshow_vip.asp?id=264 and 1=2”，结果页面显示不正常（如图4）。“呵呵，果然存在漏洞”，张剑彻底松了一口气。

SQL 注入点的判断方法

一般来说，判断一个链接地址是否存在 SQL 注入漏洞，可以使用以下方法：

1.“单引号”法

这种方法就是直接在浏览器地址栏中的网址链接后加上一个单引号，构造如“http://www.*****.com/***.asp?id=***'”的链接形式。如果浏览器返回如上面提示有未封闭的单引号的信息，可以判断基本上存在注入漏洞。

2.“1=1 和 1=2”法

由于很多程序员已经在网页程序中将单引号过滤掉，所以用上面的方法进行判断时，可能会提示非法字符，或者直接不返回任何信息。这时候我们可以继续使用“1=1和1=2”法进行检测。

首先提交网址链接“http://www.*****.com/***.asp?id=xx and 1=1 ”，一般应该运行正常，而且与“http://www.*****.com/***.asp?id=xx ”运行显示页面相同；

再提交“http://www.*****.com/***.asp?id=xx and 1=2 ”，页面运行异常。

如果满足上面的显示，那么就说明当前页面中存在SQL注入漏洞，反之则可能不能注入。此外还有一种很简单的寻找SQL注入漏洞的方式，可以直接用工具扫描某个网站是否存在SQL 注入漏洞，在下面将会提到。

四、开始破解

判断存在SQL注入漏洞后，张剑想手工操作来看看在数据库中是否存在包含管理员用户名的admin表，于是首先提交“http://192.168.0.4/productshow_vip.asp?id=264 and exists (select * from admin)”，结果返回出错页面，提示“对象名 'admin' 无效”（或者是不存在admin 表信息），这说明数据库中不存在 admin 的表。

接着他又尝试了几个不同的表名，结果显示与刚才相同的信息。看着时间一点点地过去，姚雪有些急了，低声对张剑说：“看来猜测数据库表名的方法行不通，而且这样猜测会耗费大量的时间。还是找个方便些的工具来完成SQL注入的密码猜解过程吧！”张剑本想用手工方法一个一个进行判断，不过时间有限，他听从了姚雪的意见，从网上下载了一个叫作“wed+wis”的自动注入工具。

“wed+wis”

这个SQL注入工具包是由国内著名黑客小榕发布的，其注入速度简直是惊人的快，使用该工具不仅可以很快找到网站的SQL注入漏洞页面，而且可以很快猜出管理员的帐号和密码。

工具包中包括“wed.exe”和“wis.exe”两个程序，其中“wis.exe”是用来扫描某个站点中存在的SQL注入漏洞的，并且可以扫描到后台管理员登录的路径；“wed.exe”则是用来猜测SQL注入帐号和密码的。两个工具结合起来，可完成一个完整的SQL注入攻击过程。

本来这两个工具都是命令行下使用的程序，不过为了方便使用，一些网友在这个工具上加上了GUI图形外壳。直接执行压缩包中的“OPEN TOOLS.exe ”程序就可以了。

“抓紧时间，赶快开始攻击吧！”姚雪催促道。张剑执行程序wis寻找SQL注入点，虽然他已手工找到注入点，但还想知道是否有其它的。他在“WIS Url”中输入“http://192.168.0.4/”并点击了“Start”按钮。程序自动打开一个命令窗口开始扫描，很快就得到了结果：红色的链接即为SQL注入点（如图5）。在最后的“Injection Page Final Result”中列表显示了网站中存在的所有SQL注入点。

图5

“哗！”这么多注入漏洞，真让张剑和姚雪吃惊。不过这也是理所当然的，SQL注入漏洞是从2003年底开始出现的，到2004年才逐渐流行，当时能够利用这种方法进行攻击的黑客还不多，很多网站也都对这种攻击方式没有什么防范。

扫描完整个网站中的SQL注入页面后，张剑继续第二个步骤：破解管理员用户名和密码。他在“WED Url”中输入了任意一个SQL注入点列表中的链接地址：“http://192.168.0.4/productshow_vip.asp?id=264”并按下“Start”按钮。程序打开另外一个命令窗口，开始破解用户名和密码。

图6

注：破解时程序会自动调用工具包中的3个文件，“TableName.dic ”、“UserField.dic ”和“PassField.dic ”，

这几个文件是破解用户数据库中的字表名、用户名和用户密码所需的默认字典文件。

很快WED程序就完成了用户名和密码的破解，可以看到用户名和密码为“baoma_530”、“mingnianjintir666bao*”（如图6）。“哈，这个BT密码竟然有21位！”张剑颇有几分得意。

五、开始登录

得到了管理员用户名和密码，现在还需要找到管理员登录页面路径，再次使用“wis.exe”程序，在“WIS Url”中输入“http://192.168.0.4/ /a”，注意这里输入了一个隐藏的参数“/a”，这个参数是用来扫描后台管理员登录路径的。回车后程序开始对网站中的登录页面进行扫描，在最后的“Access Page Final Result”列表中显示了网站中所有隐藏的后台登录页面（如图7）。

图7

不过当张剑用破解的帐号登录这几个后台管理页面时，却都提示密码错误，看来这个密码并不是用来登录这几个管理页面的。怎么办呢？姚雪又低声出了主意，“WIS的后台管理页面扫描功能比较弱，试试那个叫绝世猜解的工具吧！”张剑向姚雪呲了一下牙，假装不满地说，“我早就想到啦！”姚雪呵呵地乐了。

启动了CSC绝世猜解工具后，点击工具栏上的“CSC”按钮，张剑输入了要注入的地址，并选择了猜解用户名、密码、后台路径的字典（如图8）。设置完毕后点击工具栏上的“GO”按钮开始破解用户名、密码和后台路径。由于刚才已经破解出了帐号密码，所以只选择扫描后台路径。



图8



图9

很快在软件界面的“猜解管理入口”项中扫描到了许多登录页面，张剑逐一进行了尝试，终于找到了真正的管理员后台路径（如图9）。

强大的NBSI

自动化完成SQL注入的工具很多，除了上面提到的wed+wis、CSC外，还有NB联盟的NBSI。相对而言，NBSI的功能更为强大些。

1.使用NBSI自动猜解用户密码

启动NBSI后在“注入地址”中输入注入点链接地址，点击右侧的“检测”按钮，很快会在“分析结果”中显示检测出的注入类型及数据库类型。然后点击下方的“已猜测表名”中的“自动猜解”按钮，在中间列表显示检测到的表名。选择某个包含管理员用户名的表名后，在“已猜解列名”框下点击“自动猜解”，执行完毕后在中间列表中显示该表中的列名（如图10）。勾选需要的列名后，点击右边“已猜解记录”框下的“猜解数据”按钮，很快就可以得到用户名和密码了。



图10

2.NBSI扫描后台登录页面

点击NBSI工具栏上的“扫描及工具”按钮，选择下拉菜单中的“后台管理路径扫描”命令，然后在扫描地址中输入网站地址后，即可扫描所有后台管理路径了。

3.利用NBSI来入侵控制服务器。

NBSI最强大的功能就是能够方便地入侵控制使用SQL数据库的网站服务器，简单到甚至只需要用户完成几步点击操作即可：在“注入分析”窗口中输入一个注入点地址，检测当前连接的数据库类型，如果显示在SQL Server数据库信息中的是DBO用户、SA权限，那么利用NBSI可以很快地获取网站服务器的系统权限。点击工具栏中的“扫描及工具”→“NB Commander命令行执行器”命令，输入注入点地址，并选择注入类型，然后勾选“尝试回显结果”项，及“执行DOS命令”项（如图11）。在“命令”中就可以直接输入要执行的系统命令，比如添加用户帐号，开启各种服务等。



图11

六、得到“超星”文件

张剑成功登录进入后台管理页面，看到页面中有一个“上传文件/图片”选


图 12

项，于是从网上下载了一个冰狐浪子木马服务端进行上传。但是返回信息为“非法文件”，显然在后台管理页面中不支持上传ASP文件类型。

“怎么上传ASP木马呀？”张剑又犯上了迷糊，这次他不得不求助于姚雪。

“改名呀，改成图片名称再用数据库备份重命名文件，不就得了？”姚雪极度鄙视张剑的迟钝。张剑恍然大悟，回想起当初使用过的数据库备份完成ASP木马上传的方法。

张剑首先将冰狐浪子ASP木马“asp.asp”更改为系统支持的上传文件类型，如“asp.jpg”。然后在网站的论坛中发了张帖子，上传了改名后的ASP木马。论坛上传系统将改名后的木马作为JPG图片保存到了服务器的“UploadFile”中，如“UploadFile/20042177221.jpg”（如图12）。

然后再次进入后台管理页面，点击“上传图片管理”按钮，在这里查看到刚才上传的图片文件，说明ASP木马上传正常。点击“备份数据库”后进入备份面板，在“当前数据库路径”中填写刚才成功上传的有图片后缀的ASP木马路径“UploadFile/20042177221.jpg”（如图13）；在“备

备份论坛数据（需要FSO支持，FSO相关帮助请看微软网站）
当前数据库路径(相对路径)：UploadFile/20042
备份数据库目录(相对路径)：Music/ 如目录不存在，程序将自动创建
备份数据库名称(填写名称)：admins_index.asp 如备份目录有该文件，将覆盖，如没有，将自动创建
确定
在上面填写本程序的数据库路径全名，本程序的默认数据库文件为Data\dvbbs7.MDB，请一定不能用默认名称命名备份数据库
您可以用这个功能来备份您的法规数据，以保证您的数据安全！
注意：所有路径都是相对与程序空间根目录的相对路径

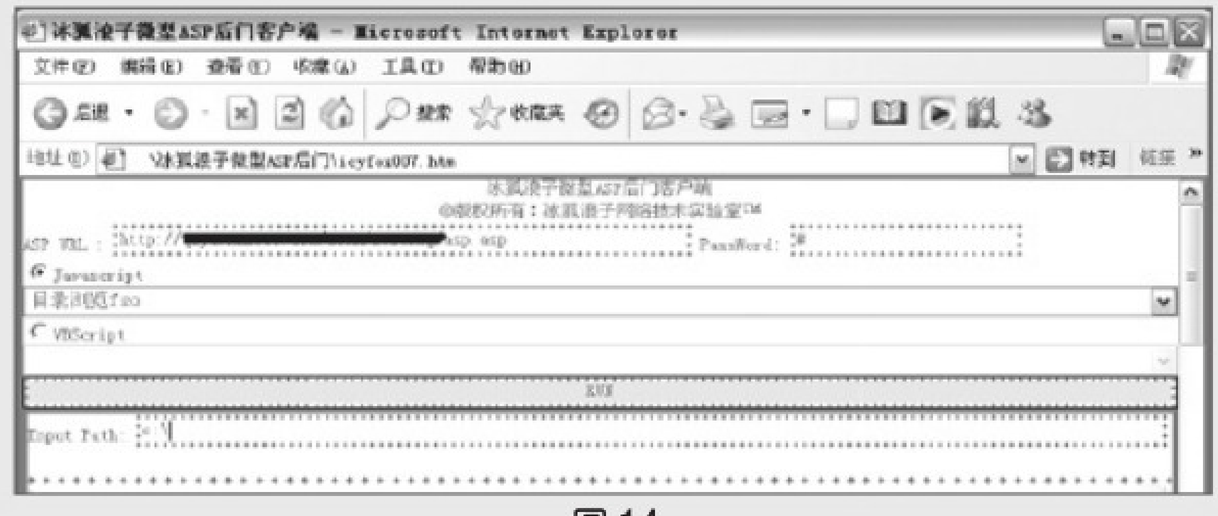
图 13

份数据库目录”中指定ASP木马的保存路径于某个可访问的Web目录中；在“备份数据库名称”中指定新的备份文件名，这可是将原来上传的图片后缀改为ASP木马的关键。张剑为ASP木马起了一个比较迷惑性的名字“admins_index.asp”。保存设置后，提示更新成功路径文件名。

备份重命令成功后，张剑试着在地址栏中输入了ASP木马的链接地址“http://192.168.0.4/music/admin_index.asp”，浏览器正常打开该页面，现在可以用冰狐浪子的客户端来连接已上传的网页木马了。

在下载的木马包中还有icyfox007.htm、磁盘信息.htm、环境探测.htm、目录浏览.htm等几个文件，其中icyfox007.htm就是木马连接客户端。张剑执行了icyfox007.htm，在“ASP URL”中填写刚才上传木马后得到的地址：“http://192.168.0.4/music/admin_index.asp”（如图14），这样就可以远程控制论坛了。

在客户端控制页面的“Javascript”选项下方有一个下拉菜单，里面包含了冰狐浪子所具有的强大功能，使用这


图 14

些命令就可以调用刚才的那些功能组件。在其中选择了“目录浏览”命令，在下方的“Input Path”中输入“c:\”，然后点击“RUN”按钮运行。系统将会打开一个新的IE窗口并显示网站服务器上C盘根目录下的所有文件内容（如图15）。

后面的事情就简单得多了，张剑用冰狐木马在硬盘中搜索需要下载的“超星”文件，找到后使用下拉菜单中的“下载”命令就可以保存到硬盘中了……


图 15

七、欲说还休

演讲结束后，坐在礼堂边上柔软的草地上，张剑和姚雪正望着手里的笔记本发呆。“只有一台笔记本，怎么办呢？”张剑喃喃地说。姚雪也苦着脸，“是啊，总不能一人一半吧！”

发了许久的呆，姚雪终于咬咬牙说道，“阿剑，奖品就全归你吧！谁让我平时欠你那么多汉堡呢！唉！”

“这不太好，能拿到奖品其实主要还是你的功劳呢！”张剑欲说还休。

姚雪皱着眉头想了想，“反正我学的是外语，用不着那玩意。奖品归你，可是你以后呀，得经常请我吃汉堡和炸鸡块，而且不许愁眉苦脸，有任何怨言！哈哈！”姚雪狡黠地笑着。

“行，没问题！”张剑一口就答应了下来。

“对了，阿剑”，将姚雪送到女生楼前张剑准备离去时，姚雪突然叫住了他，“我们室友都在议论呢！”

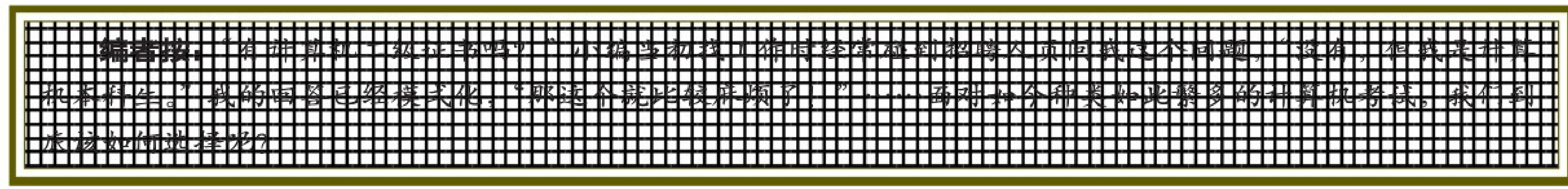
“议论什么啊？”张剑有些奇怪。

“她们都说你是我男朋友呢！”姚雪好像很随意地说着。

“哈哈！议论这个啊”，张剑笑了，开玩笑地说，“做你男朋友这事，我还要考虑考虑，你很能吃哦！呵呵！”

“你去死吧！”姚雪好像有些生气了，跺跺脚，然后摇摇摆摆地跑进了女生楼。

看着姚雪的背影，张剑情不自禁地暗笑，阿雪真像只可爱的小企鹅……（未完待续）





考级！考级！
深谈计算机考试网站资源

■陕西 王伟（本刊特约作者）

也许你一直认为自己是电脑高手而沾沾自喜，不过口说无凭，拿到“证书”才算哦！如今，无论是拿学位、找工作还是学知识，计算机考试早已走入了我们的视野。在崇尚技术的IT界，烫金的计算机考试证书往往不仅是敲门砖那么简单。一般来说，计算机考试主要包括计算机应用技术等级考试、计算机软件专业资格考试以及IT认证考试3个大类。那么这几类考试具体包含哪些内容，有哪些技巧可循，我们又该如何选择呢？“磨刀不误砍柴工”，我们还是一起来看看相关的资源网站吧。

一、计算机应用技术等级考试

如果是为了拿学位，那只能二话不说，首先选择计算机二级考试！因为很多高校已经将通过计算机二级考试作为授予学士学位的必要条件了，不得不考。当然，为了在毕业找工作时提升自己的核心竞争力，而自己的专业又不是计算机，建议继续考计算机三级乃至四级。毕竟等级考试相对而言还是比较容易的，可以先将证书拿到手再说嘛。

计算机等级考试与大学英语四、六级考试一样，已经成了高校中一项重要的过级考试。它由国家教育部组织，每年在上半年和下半年各考一次，考试方式分笔试及上机考试两项，等级考试合格证书分为合格和优秀两类。考试一共分为一级、二级、三级和四级，三级考试可以让自己在找工作的时候多了一些话语权，而四级考试就更强了，不仅能够吸引眼球，还能体会那份增长知识的成就感。考试重在备考，下面就推荐一些极具参考价值的计算机等级考试资源网站。

1.权威经典

全国计算机等级考试网(图1)

http://www.ncre.cn

“全国计算机等级考试网”由国家教育部考试中心与北京华夏大地教育网在2003年6月联合推出。别看它历史不长，但由于其官方背景和准确的信息来源使得它备受考生的青睐，在



图1

短时间内迅速脱颖而出，成为极具影响力的计算机考试网。它分别针对免费用户和会员用户推出了不同的服务项目。

免费用户可以浏览和学习很多有用的信息，具体包括考试介绍、政策信息、机构查询、考点查询、试题中心、专家点拨、备考技巧、网上书店、BBS论坛、网上书店等等。上面的信息都非常详细和具体，例如考试介绍会将计算机等级考试的详细资料为你一一呈上，包括考试时间、考试大纲等，让你对考试有深入而全面的了解，方便备考。政策信息往往是一些地方上的考试信息，或者是一些考试政策上的变化和动向。考点查询则罗列了全国近千个计算机等级考试考点和详细地址，可以让你就近报考。在专家点拨和备考技巧栏目中，有专家点评、试题解析以及考试高手总结的“独门秘籍”，对你来说一定会受益匪浅。试题中心提供往年的真题作为参考，这些真题以近年为主，包括4个等级的所有内容。答疑室往往会有教育部考试中心的专家来为你排忧解难，不过这样的机会并不太多，通常都在某个固定的时间，机会难得，你需要经常去看网站上的通告。网上书店提供计算机等级考试的最新资料。值得一提的是，免费会员还可以使用

该网站提供的网络课堂服务。主要内容包括一级、二级VB/C/ViusalFoxpro以及三级网络技术/数据库技术/信息管理技术等方面。在主页的左侧选中课堂服务并点击"进入演示"即可打开视频或者音频窗口，网络教师就会为你在线授课(图2)。



图2

收费会员享有更多细致的服务，首先可以免费学习一门网上课程。网上课程互动性很强，内容丰富，由专家授课，包括音频、视频、多媒体、Flash动画等等，可以帮助你在短时间内掌握计算机知识和技能，尽快通过考试。另外还可以免费参加网站定期举办的名师讲座和培训活动。较为吸引人的是，会员可以自由参加由命题组专家组织的网上答疑和考前串讲。网上书店集中了考试中心最新推荐的教材、光盘、试题和大纲等，会员可以以8.5折的优惠进行购买。目前的会员价格为一级考试半年50元，一级以上半年100元。缴费可以通过网络支付、银行汇款和邮局汇款3种方式。

2.包罗万象

IT考试网（图3）

http://www.pc30.com/

IT考试网内容全面，几乎无所不及。它的主要栏目有新闻中心、考试导航、试题中心、下载中心、考试书店、网上查分、考试论坛等。新闻中心阐述考试政策，最新的考试信息等等。最有特色的大概就是考试导航了。这里包含了计算机等级考试、计算机软件专业水平考试、Microsoft认证、CISCO认证、ORACLE认证、SUN认证等IT认证考试的介绍、说明、考试技巧等等。而试题中心则包含了计算机考试自1999年以来的所有试题资料。不过略显遗憾的是，IT考试网虽然包罗万象、无所不及，但是更新速度较慢，难以满足日新月异的考试需求。

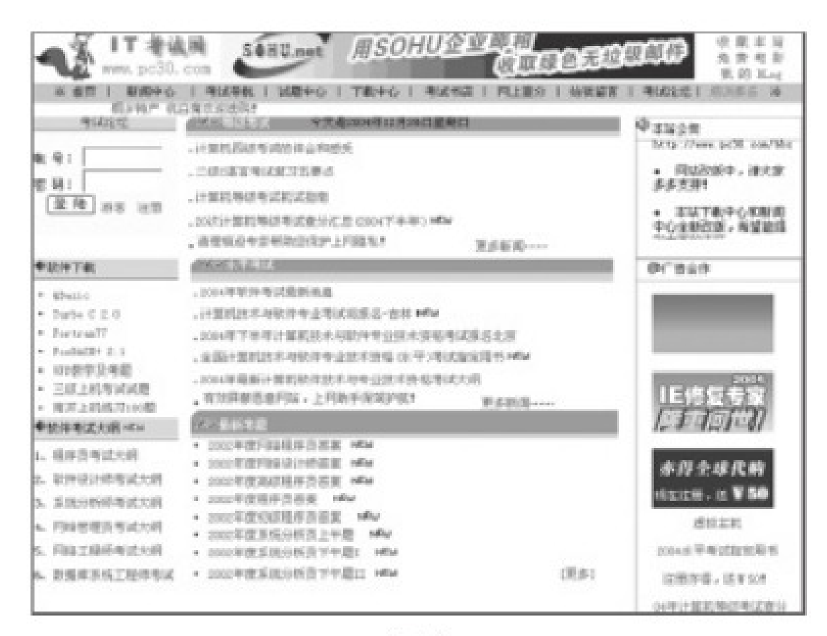


图3

3.试题大全

东方教育网（图4）

http://www.eastedu.com.cn/ncre

如果将上述两个网站称作是计算机等级考试的综合网站，那么我宁愿称东方教育网为一个更新速度极快的试题大全。知己知彼、百战不殆对考试同样适用，只有充分了解试题形式和内容，才能做到有的放矢，夺取高分。该网站就为你提供门类齐全，丰富实用的模拟试题和过去的考试真题。无论笔试还是机试，一二级还是三四级，网站上都提供了最新的试题资料供大家下载。很有意思的是，网站上还提供考试模拟软件和考试环境下载，你不妨一试。该网站最大的特色就是试题多而全，而且更新非常及时。2004年9月的一份计算机二级考试真题目前已经有300多万人浏览过，该网站的影响力由此可见一斑。



图4

二、计算机软件专业资格水平考试和IT认证考试

如果是为了职称晋升或者以后专门想从事计算机软件方面的工作，那么计算机软件专业资格水平考试就当仁不让地成为首选。它由国家人事部组织，由全国统一考纲、统一试题、统一评分标准和统一合格录取标准，而且只有笔试，考试合格发合格证书。水平考试一般设有程序员（初级资格），软件设计师（中级资格），系统分析师（高级资格），网络工程师（中级资格）4个类别。水平考试有点像高考，对合格人数把关比较严格，合格证书取之不易。因此拥有计算机水平考试的合格证书对找工作和职称评定来说很有优势。

计算机专业资格水平考试与计算机等级考试比较相似，不过大纲不同，内容不同，总体难度偏大。别着急，下面我们就一起来看看它的备考资料！

1.高效快速

无忧考网（图5）

http://www.51test.net/indexmain.asp?classid=3&Nclassid=26

网站同样分为免费区和会员区。免费区以最新的资讯

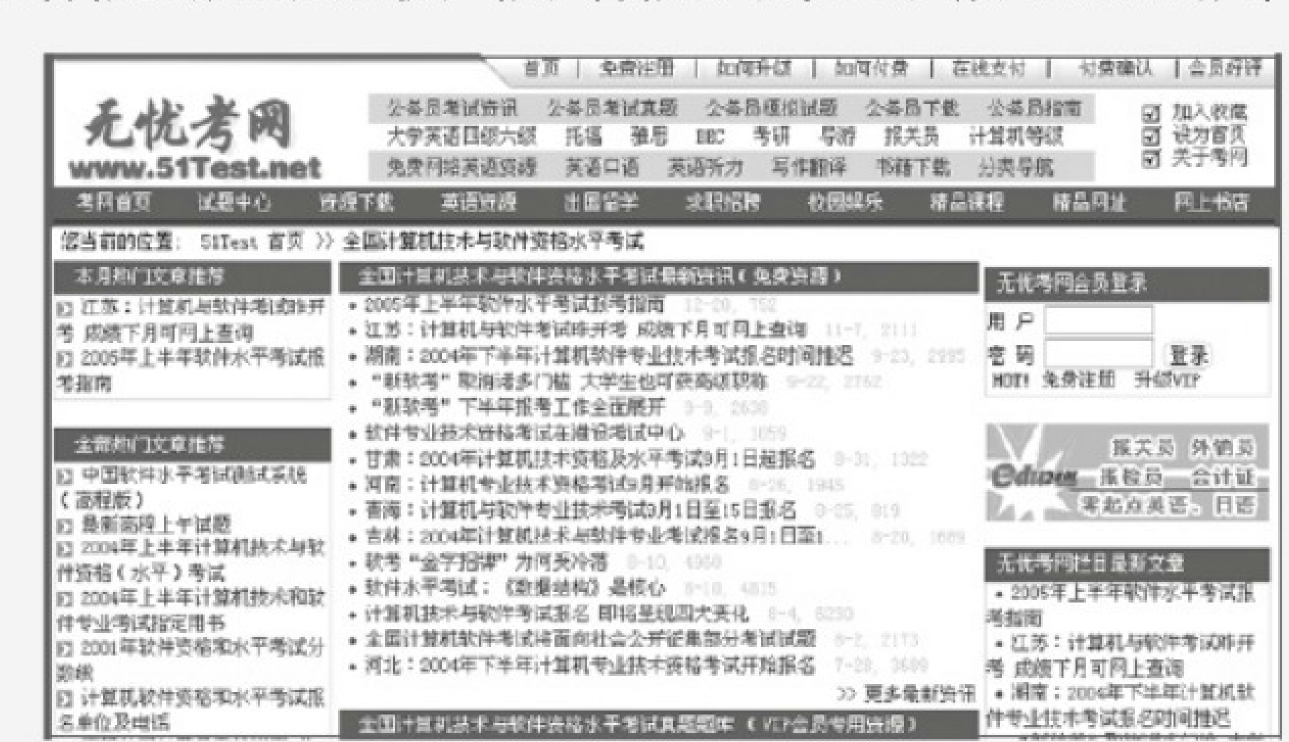


图5

为主，也包括一些考试技巧和经验。免费会员只能浏览部分真题和考试资源，而VIP会员就没有这个限制了。VIP会员可以在网站上浏览并下载得到真题题库、模拟题库、下载资源、在线指南等栏目。VIP会员收费标准为50元半年，80元一年，200元永久使用。也许是因为收费的缘故，该网站更新速度很快。值得一提的是，无忧考网还提供计算机等级考试的资料和其他多种考试以及IT认证考试的相关资讯。

2.考试大全

考试吧（图6）

http://www.exam8.com/computer/spks/

该网站上的资源与其它网站相比毫不逊色，但可全部免费浏览使用。在免费午餐越来越少的网络世界中，这点确实难能可贵。网站中提供考试动态、报考指南、考试大纲，还包括历年真题、模拟试题、复习资料和心得技巧。更新速度非常迅速，目前2004年11月的部分考试真题及答案已经上网。该网站是一个综合网站，因此除了提供软件水平考试之外，还提供计算机等级考试和IT认证考试等相关资料。

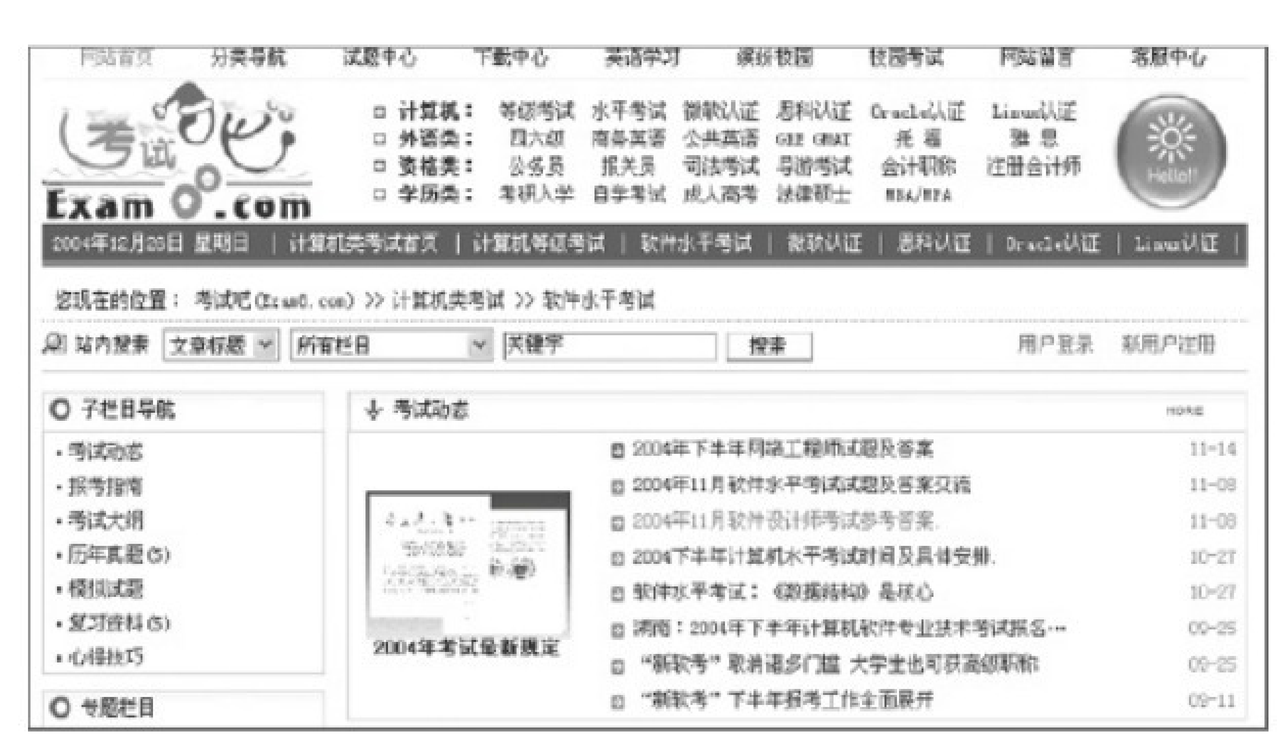


图6

IT认证考试一般是某些大公司，例如Microsoft、Cisco、Oracle等，对技术人员的一种资格认证。如果你毕业只想去这类大公司，或者与这类大公司有业务来往的单位，那么参加Microsoft或Cicso认证考试就是一块不错的敲门砖了。

这些公司一般把自己的认证考试委托给专门从事考试的公司进行，如Sylvan，VUE等。这些公司在全球一百多个国家都有考试中心，这些中心又通过网络连接在一起，每天的考试结果可以迅速地传送到委托考试公司的数据库中。认证考试一般都是随时报名，随时考试，而且都是机考，考试结束之后马上就可以得到成绩。目前比较常见的认证考试主要有Microsoft认证和Cisco认证。认证考试一般都是先培训后考试，这个不用过多考虑，只要认真参加培训，相信自己的能力，过级问题不太大。

由于计算机等级考试和计算机专业水平考试均是全国统考，全国统一报名，报名费并不高。而IT认证考试尽管报名费不多，但是一般必须要经过培训才有一定的胜算，培训费用普遍较高，一般都是一个模块的学、考费。要想多修几个模块，银子不能太少才行。



图7

3.专业经典

IT认证考试资源网（图7）

http://www.itexamprep.com/china/index.htm

该网站号称是唯一获得编辑推荐学习的IT认证考试辅导类网站，它主要为Microsoft和Cisco认证考试提供辅导。网站上为这两个考试提供了很多精彩的最新资讯。每种认证考试又分别针对不同门类的考试项目推出不同的内容介绍，其中包括考试介绍、考试技巧、考试描述、学习建议等等。在文章精华栏目中还推出了很多备考经验和学习宝典，甚至还包括员工对这两大公司的评价等等，非常值得一读。

该网站还有一个称为易证宝的收费项目。它是网站开发的一套针对认证考试的辅导资料，以标准印刷出版物形式发行。易证宝宣称每门考试课程半数以上有详细的分析解答，而且编排有大量的图文便于理解。而考试中90%左右的考题将与它们的资料相近。说起来比较诱人，不过费用较高。

IT认证的其它学习资源网站还有中国思科培训网(http://www.ciscochina.com/)。里面详细介绍了思科的各种认证考试、培训、产品、技术和资料等信息。如果你有意致力于微软认证考试和培训，则不容错过微软官方认证考试与培训网站(http://www.microsoft.com/china/traincert/default.asp)。网站上分门别类地介绍了微软提供的各种认证考试和培训等资源。

三、结语

笔者不少朋友工作后开始忙着考证，坦言压力太大，需要不断学习。如此看来，与其工作后再考，还不如利用好在学校里的大把时间。不过首先你得确定考试的目的，但不管你以什么心态来考证，相信本文对你会有一定帮助。



■北京 小狼

《卡通赛车》

发行：新浪 iGame

推荐度：3

下载地址：http://igame.sina.com.cn/xzzx/inc/pop.asp?id=97





《卡通赛车》在休闲网络游戏中属于大块头了，它以轻松幽默的风格和短时间决定胜负的模式，让越来越多的玩家投入到它的怀抱中来。

游戏提供了多款车型供玩家进入游戏时选择，共分为C等、B等、A等和S等车。刚进入游戏时，可以选一款较为便宜的C等车，在积累了一定的积分和游戏币后，玩家可以根据自己的喜好选择最适合自己的赛车，这些赛车造型以Q版出现，有的憨态可掬，有的酷劲十足。

赛车游戏中，"竞速模式"当然是必不可少的，此外本作还提供"足球赛"和"战斗模式"2种游戏方式。相信妙趣横生的场面定会让你干劲十足。如果你还觉得不过瘾，那就使用道具吧，每场比赛中，玩家可以使用4种道具。除了加速器等普通的道具外，玩家还可以购买精确制导的跟踪导弹哦，这些可都是在关键时刻挽回败局的法宝。

在手感和速度上，《卡通赛车》绝不逊色于其他的网络赛车游戏。怎么样？动心了吧？快快约上三五好友一起来《卡通赛车》里一较高下吧。

《燃烧战车》

发行：新浪 iGame

推荐度：4.5

下载地址：http://igame.sina.com.cn/xzzx/inc/pop.asp?id=82

《燃烧战车》是一款轻松有趣的休闲类对战游戏，游戏的画面非常精美，操作简单。玩家进入游戏的房间后，可以看到有A、B、C、D共4组队伍，以4种不同颜色表示，点击某组中的空位就表示你加入了不同的队伍。

游戏中玩家操作自己的战车，根据地形天气等不同的环境因素，与敌方进行战斗，最终在战场上存活下来的一方将取得胜利，胜利的一方可以获得大量游戏币，同时通过游戏中随机出现的宝物箱也可以获得游戏币。



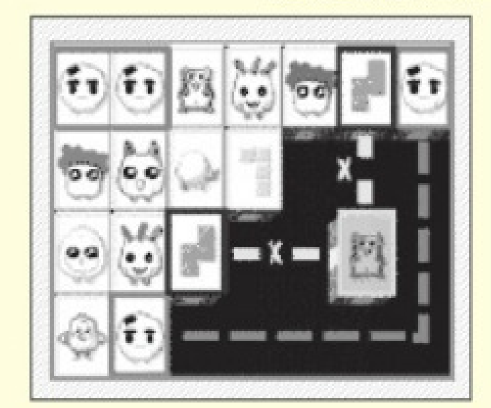
《连连看》

发行：新浪 iGame

推荐度：4.5

下载地址：http://igame.sina.com.cn/xzzx/inc/pop.asp?id=61

《连连看》是近两年网上最火爆的休闲游戏之一，上手简单，又能锻炼人的反应能力，是一款老少皆宜的休闲佳品（编者注：这款游戏可是办公室林晓姐姐的最爱哟！）。





iGame连连看是国内第一款网络多人对战连连看，拥有清新可爱的画面，多达9种牌型，数十种地图，丰富的游戏模式（对战、组队、道具、挑战极限、个人练习），深受女性玩家的钟爱（林晓语：如果在游戏中有朋友找不到可以消除的牌，可以使用F1、F2键得到提示或重新排列）。



本文导读

■专题策划 本刊编辑部
执笔 魔之左手

无论对3D游戏玩家还是显示芯片/显卡厂商来说，FPS（第一人称射击）游戏总是最受关注的。从实际需要看，FPS游戏是对3D拟真度要求最高的游戏类型，因此其对系统3D性能的要求常常比其他同时代游戏更为严格。甚至可以说，FPS游戏才是推动3D硬件和软件技术进步的“第一推动力”，而整个3D时代的开端（Voodoo卡），也是为FPS游戏——Quake准备的。2004年下半年，两款超重量级FPS游戏的诞生给3D市场带来了很大的冲击，这就是DOOM3和Half-Life2。



作为目前最杰出的3D引擎制作公司，老牌的id software和新兴的Valve分别选择了OpenGL和Direct3D API作为其新一代游戏引擎的基础，这也造成了两款引擎在显卡要求和效果上有明显差别，最为明显的表现就是我们曾多次提到的，两个引擎对NVIDIA和ATI显卡的“选择性”支持。

尽管DOOM3和Half-life2已变成了很多评测人员必备的显卡测试工具，但其运行的环境大多是经过充分优化，使用最高端周边设备的平台，与大多数国内玩家采用的平台有相当大的差别。而且，为充分发掘显卡能力并减少周边设备对图像处理速度的影响，测试中总是倾向于将所有图像设置调至最高档，让负责像素填充运算的显卡满负荷运转，而减少CPU负责的位移等运算，因此与用户玩游戏的实际情况有一定差距。我们这篇特效分析与显卡优化指南的主旨，便是分析在主流平台（或至少接近大多数玩家的配置）上提高DOOM3和Half-life2运行帧数的方式，并寻找画面质量和速度之间的平衡点。

在ATI和NVIDIA产品对游戏的支持能力测试中，我们选择了GeForceFX 5900 XT和RADEON 9800 Pro这两款目前的中端显卡，采用相对较高端的P4 3.0C平台，进行同显卡不同设置下的画质和速度对比。

一、OpenGL平台上仅存的硕果——DOOM3

首先，让我们来了解DOOM3和Half-life2的图像设置方法及效果。

编者注：*为更好地表现DOOM3和Half-life2的3D特效特点，我们在本期“新品初评”栏目中（P26～27）刊登了一篇详细的彩图讲解文章，以供大家参考。*

1.DOOM3图像设置详解



DOOM3的设置项目并不是很多，System（系统）选项中有Ultra Quality（超高品质）、High Quality（高品质）、Medium Quality（中等品质）、Low Quality（低品质）这4个基本的画面质量（主要是纹理质量，改变这个项目不会使高级选项中的设置有改



DOOM3图像设置界面

变）选项。

（1）Ultra Quality下采用非压缩格式的全分辨率纹理，纹理数据可达500MB。因此id software公司建议玩家使用一块512MB显存的显卡，而在目前256MB显存的高端显卡上，缓存容量仍严重不足，大量纹理在占满显存带宽和容量后会还会占用AGP/PCI-E带宽和系统内存。

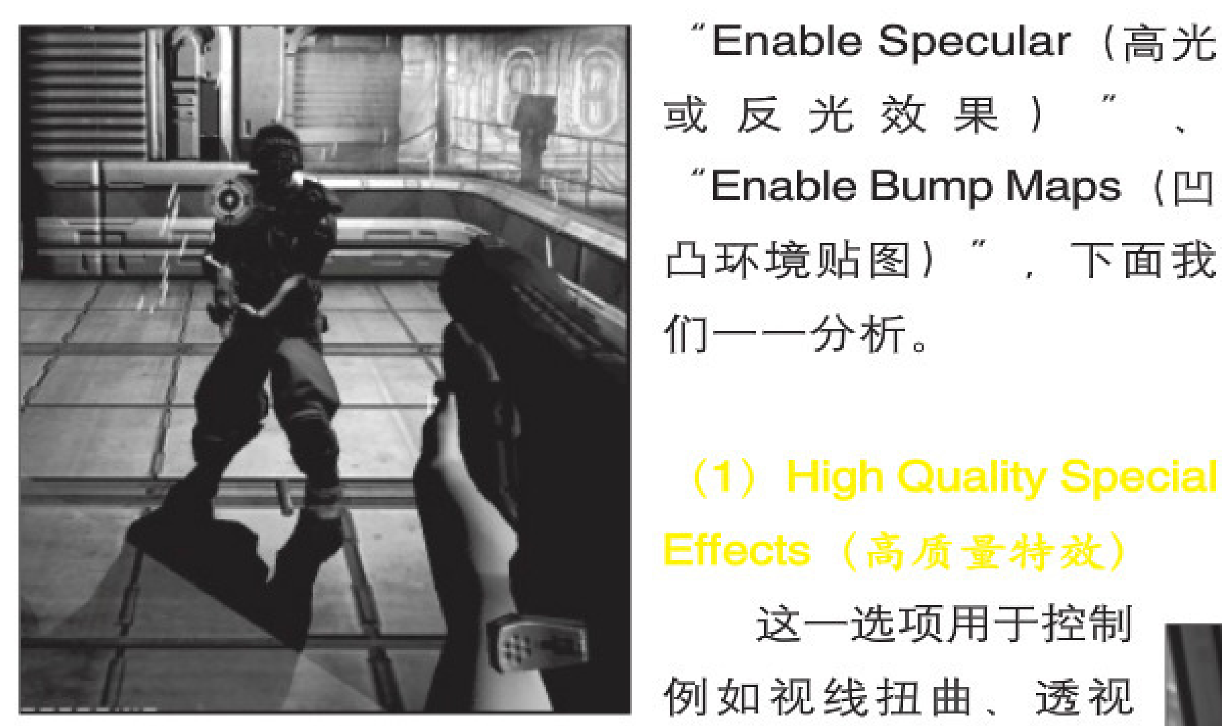
（2）High Quality下对漫射光源与镜面使用DXT1、3、5等方式压缩纹理，但在正常图层上没有采用压缩。

（3）Medium Quality下游戏在漫射光源、镜面效果及正常的图层中都使用了纹理压缩。

（4）Low Quality在Medium Quality的基础上将纹理大小由512×512缩为64×64，因此画质最为粗糙。

在我们的实际测试中，同样分辨率下，NVIDIA芯片的显卡在High Quality、Medium Quality、Low Quality三种设置下的性能差异并不大，但Low Quality的画质下降较明显，因此我们建议玩家最好保持High或Medium Quality设置。而ATI芯片的显卡不同设置下的画质和速度差异要明显得多，特别是RADEON 9800 Pro，在Medium Quality设置下的画质最粗糙，速度也最快，不过这应该是游戏软件和驱动的兼容性问题，属于特例。

DOOM3的特效设置在“ADVANCED Options（高级选项）”中，包括“High Quality Special Effects（高质量特效）”、“Enable Shadows（打开阴影效果）”、“Enable Specular（高光或反光效果）”、“Enable Bump Maps（凹凸环境贴图）”，下面我们一一分析。




不同角度、不同方向光源的阴影效果有明显差异。

（1）High Quality Special Effects（高质量特效）

这一选项用于控制例如视线扭曲、透视效果等较高级的特效，但大量出现的烟火等特效是默认的，所以此项设置对速度和画面质量的影响都不明显。

（2）Enable Shadows（打开阴影效果）

实时阴影渲染对于强调室内场景和光影效果的DOOM3来说很关键，也是其大量使用的3D特效。尽管完全支持DX9的这一代显卡都非常重视光影运算，但该项目还是对包括GeForce 6600 GT在内的大多数显卡（平台）产生了很大影响，关掉阴影效果后所有显卡的速度都有明显提升。而这一选项仅负责各类怪物和物品产生的动态阴影，对场景中用于渲染效果（主要是恐怖效果）的光影没有影响，因此是否开启这一选项对Doom3的画面质量和游戏感受没有太大影响，因此对游戏速度不是很出色的平台来说，我们建议关闭这一选项。

（3）Enable Specular（高光或反光效果）

由于DOOM3的剧情发生于环境金属感十足的火星基地中，几乎所有物品的表面都具有反射效果。关闭高光效果后游戏速度的提升并不明显，却会使场景非常黯淡，尽管贴图依然精美，但缺乏真实感，故我们并不建议关闭这一选项。

（4）Enable Bump Maps（凹凸环境贴图）



在这次测试中，我们发现DOOM3中对凹凸贴图（环境贴图）的使用达到了让人吃惊的程



有（上）/无（右）凹凸贴图的NPC，注意脸部


Doom3中的凹凸效果主要依靠凹凸贴图，建模并没有看起来那么精细。

度，不仅是凹凸不平的材质表面、怪物的外表等，连人的面部贴图和看起来较光滑的墙壁表面也采用了凹凸贴图。因此，尽管关闭该选项对速度有明显提升，我们还是建议绝对不要关这一选项（否则连NPC都会显得很恐怖，有点像无面人），好在实际测试中，其对速度的影响也远没有对画面质量的影响明显。

2.DOOM3显卡优化测试

我们的测试平台为P4 3.0C、Intel原厂865PE主板、256MB DDR 400×2、WD 1200JB硬盘，操作系统为Windows XP英文版+SP1。

注：调节任意一画质选项时，其他项目均采用默认设置，在High Quality基准设置下调节画面设置；测试成绩的单位为fps（帧/秒）。

（1）GeForceFX 5900XT（128MB）

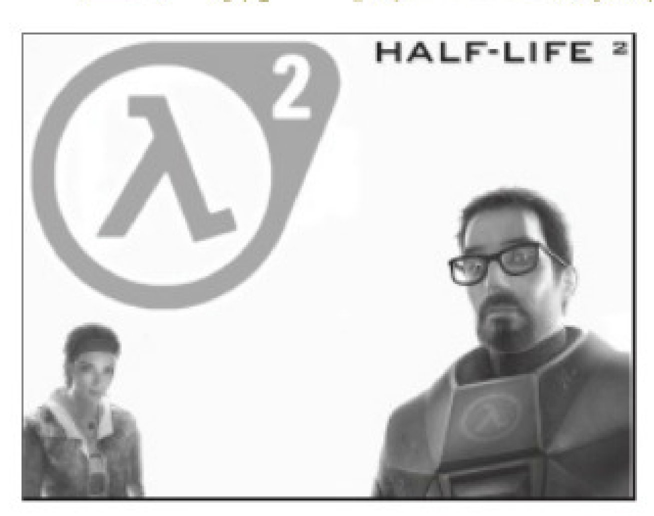
高质特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	Demo1
开启	开启	开启	开启	/	/	√	42.0
关闭	同上	同上	同上	/	/	√	42.3
默认开启	关闭	同上	同上	/	/	√	58.5
	默认开启	关闭	同上	/	/	√	42.4
		默认开启	关闭	/	/	√	43.7
			默认开启	/	√	/	42.6
				√	/	/	43.0

（2）RADEON 9800 Pro（256MB版）

高质特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	Demo1
开启	开启	开启	开启	/	/	√	49.5
关闭	同上	同上	同上	/	/	√	49.5
默认开启	关闭	同上	同上	/	/	√	64.0
	默认开启	关闭	同上	/	/	√	51.3
		默认开启	关闭	/	/	√	52.5
			默认开启	/	√	/	54.3
				√	/	/	51.8

很明显，除阴影外，其他项目的开/关与否，使GeForceFX 5900 XT在速度上与价位更高的RADEON 9800 Pro 256MB有明显差距，并没有体现出NVIDIA一向自豪的OpenGL性能优势。

二、新一代DX9游戏的典范——Half-life2



1.Half-life2图像设置详解

在Half-life2开发的过程中，就出现了NVIDIA和ATI针对其引擎所进行的口水战。然而，在最终面世的产品中，GeForceFX系列还是被Valve认为尽管支持DirectX 9.0，但对Half-life2的支持有缺陷，因而被游戏强制运行在DirectX 8.1状态下，造成前者与ATI的RADEON 9600/9800/X700/X800系列和NVIDIA的GeForce 6系列相比，图像品质有相当大的差别。

这款游戏中面对玩家的图像设置主要针对一些较为明显的DirectX 8/9特效，例如水面反射效果、阴影效果等。我们在测试中采用Half-life2简体中文版（通过华硕公司提供的RADEON系列显卡附赠游戏序列号，由Steam平台下载），需要说明的是，由于游戏中一些设置项目的中文翻译与我们常用的表达方式略有区别，因此这里附上其英文原名。

DOOM3的高级设置

除了这里提到的设置项目，玩家还可在Doomconfig.cfg文件中直接编辑游戏设置（**编者注：下文命令行中的引号必须输入，且均为半角的"号**），例如seta r_shadows "1"（阴影设置）、seta r_skipBump "0"（凹凸贴图设置）、seta r_skipSpecular "0"（反射效果设置）、seta r_skipNewAmbient "0"（环境光设置）等。这些设置项目有可能引起兼容性问题，导致游戏运行不正常，因此我们不建议一般玩家随意修改，仅供有一定DIY经验的较高级玩家参考。下文中"XXX"中数字为游戏默认值，可手动修改，在一些项目中"1"为启动此设置，"0"为关闭此设置。

seta r_renderer "best"：渲染效果

seta r_brightness "1.357143"：整体亮度

seta r_gamma "1"：Gamma（亮度）值

seta r_fullscreen "1"：全屏显示

seta r_mode "3"：分辨率设置，其中"3"为640×480，"4"为800×600，"5"为1024×768

seta r_multiSamples "0"：开启多重采样

seta image_ignoreHighQuality "1"：忽略 `最高精度级渲染′

seta image_useCache "0"：使用材质缓存

seta image_cacheMegs "20"：图像缓存大小（单位MB）

seta image_cacheMinK "10240"：一次读取 `.PK4′压缩文件的大小（单位为kB）

seta image_usePrecompressedTextures "1"：使用压缩材质

seta image_lodbias "0"：DOOM3中建模的精度，数值越高建模精度越低，速度越快；此项设置会影响到游戏界面和字体的精度

seta com_showFPS "0"：在游戏中显示帧数

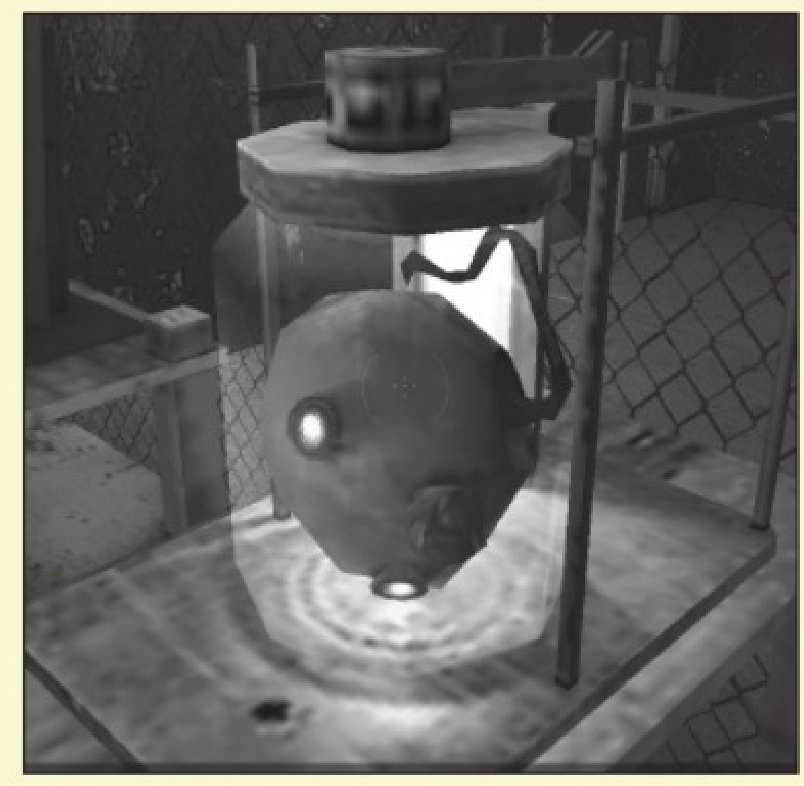
seta g_showBrass "1"：显示弹痕

seta g_showPlayerShadow "1"：显示玩家的影子

seta ui_showGun "1"：显示手持的武器



Half-life2图像设置界面


从左至右分别为高、中、低3档模型细节，注意支架底座的厚度。

注： Half-life2游戏会侦测系统内安装的显卡及其驱动程序，自动给出相应的默认设置（游戏设置中带*号的选项）。

（1）模型细节（Model Detail）

模型细节设置有高、中、低3档，它对物体外形的影响非常明显。我们采用一个基地东区伊莱博士实验室内的圆形物体作为参照物（本页上方图），高模型细节下可看到物体和瓶子、支架的外形都比较圆滑；中等设置下物体和瓶子都出现明显棱角，支架细节也变得较粗糙，但都还容易辨认，立体感较强；而低设置下，原本接近圆形的物体变得有些扁，瓶子和支架也失去了立体感。

由于目前大部分主流显卡的瓶颈都不在几何处理能力上，这一设置对游戏速度没有明显影响，但与图像效果的关系非常大，因此我们不建议用户调低这一项目。大部分主流显卡这一项的默认设置为“中等”，效果已比较出色。




低纹理（上）与中等纹理细节（下）

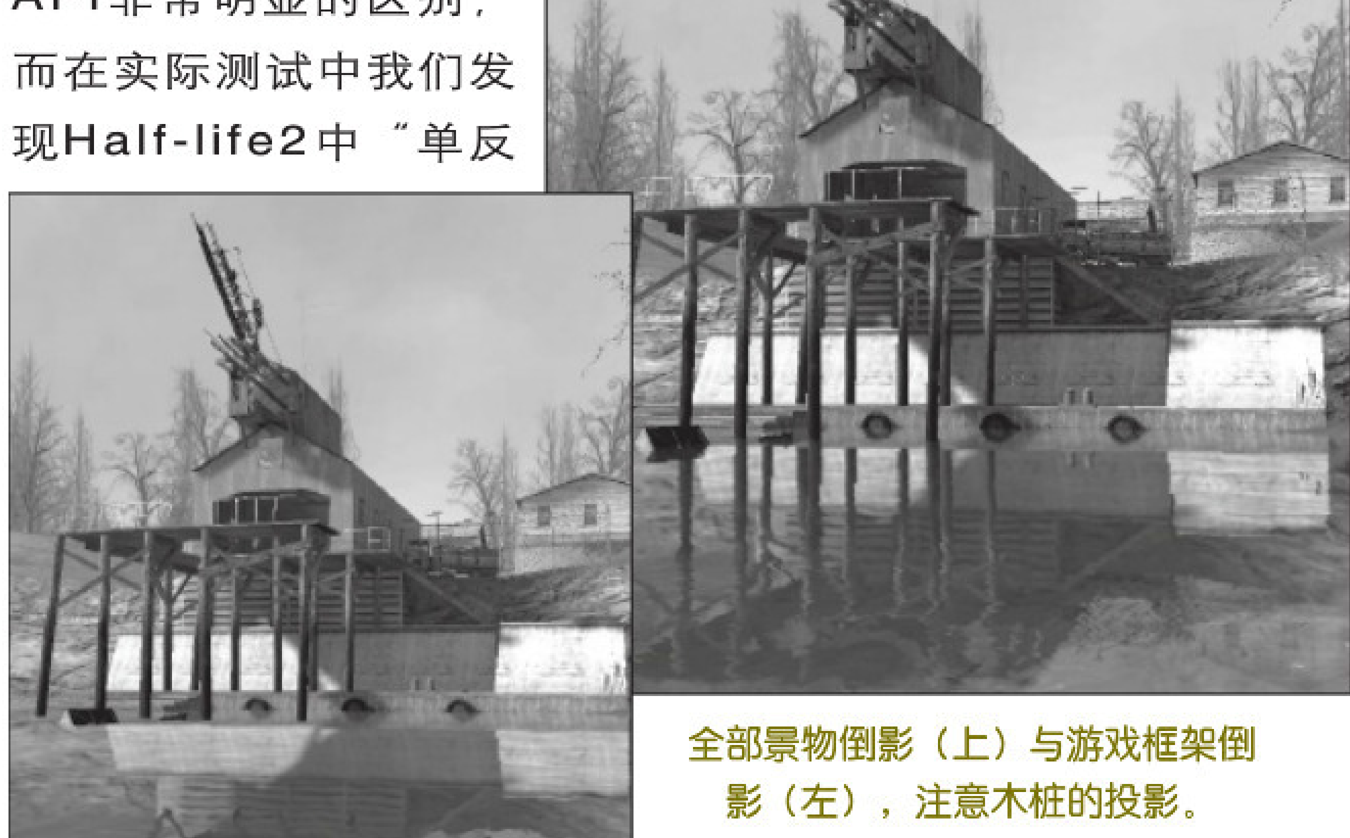
（2）纹理细节（Texture Detail）

纹理细节同样有高、中、低3档设置，明显采用了不同大小的纹理。在我们选取的墙壁参照物上，中、低两档设置的效果差异很大，而设置为“中等”和“高”的差别在稍远的距离上是看不出来的，因此大多数显卡采用默认的中等设置便足够了。

在默认设置下，纹理细节设置对RADEON 9800 Pro的性能影响明显高于GeForceFX显卡，但设置为低纹理后图像质量损失太明显，我们不建议使用。

（3）水面细节（Water Detail）

水面表现力是DirectX 8和DirectX 9 API非常明显的区别，而在实际测试中我们发现Half-life2中“单反射”和“游戏框架倒影”选项的差异几乎无法看出来，“全部景物倒影”与前两者的区别也仅在支持DirectX 9.0模式运行的显卡下有表现：前两者仅能表现出固定物体在水面上的倒影，而后者则能将岸边的护栏、投下的炸弹等物体全部投影在水面上。



全部景物倒影（上）与游戏框架倒影（左），注意木桩的投影。

由于被游戏强制运行在DirectX 8.1状态下，GeForceFX 5900 XT显卡表现出的水面虽然流动感和质感都较好，但基本没有倒影，且表面有些发污，平视时与DirectX 9.0下所表现出的水波和透明折射效果完全不同；因此很容易理解的是，水面细节设置对GeForceFX显卡在游戏中的速度也不会有什么影响。而对以DirectX 9.0正常运行的显卡（如RADEON 9800/X800和GeForce 6系列）来说，“全部景物倒影”设置会使游戏速度明显下降，但也仅限于水面较多的场景，所以玩家可根据自己显卡和各场景的情况选择相应设置。





低阴影细节（左）与高阴影细节（右），注意人物脚下。

（4）阴影细节（Shadow Detail）

与DOOM3不同，Half-life2的阴影设置对游戏速度的影响明显小于前者，且并不会完全关闭，而是将阴影效果由精致的动态阴影转换为模糊的阴影团。尽管阴影细节对游戏速度的影响不是很大，但相对较小的画质损失使它成为我们可以优先“优化”掉的特效。

（5）色调细节（Shader Detail）

尽管中文译法有些奇怪（英文直译是渲染器细节），但我们还是可看出该设置与渲染等级有一定关系。在实际测试中，我们发现这一选项对图像质量没有明显影响，但设置为“低”色调细节可大幅提升GeForceFX 5900 XT的游戏速度，而RADEON 9800 Pro对这一设置没有明显反应。

因为Half-life2采用了DirectX 9.0的渲染技术，可见这一设置主要针对那些以DirectX 8方式执行游戏的显卡，如GeForceFX、GeForce4和RADEON 9000/9100/92XX系列等。

2.Half-life2显卡优化测试

相对来说，Half-life2的几个测试场景都不是很全面，因此



canals场景

DirectX版本对Half-life2游戏画面的影响

作为针对DirectX 9.0设计的游戏，Half-Life2对显示芯片的选择较严格，即便是宣称支持DirectX 9的GeForceFX系列显卡，也因为不符合游戏引擎的要求而被强制运行在DirectX 8.1模式下，并因此引起了NVIDIA和很多玩家的不满。但不同DirectX版本（显卡）在Half-life2中的表现究竟有什么不同，为什么要追求更高的DirectX模式？似乎很少有人进行较严格的对比，这里我们根据掌握的资料总结一下。

Half-life2在本次测试中涉及各版本DirectX模式下的表现（游戏默认设置）：

（1）DirectX 8.0（如GeForce4 Ti4200）

在场景中可使用凹凸（环境）贴图，但有在大量采用凹凸贴图的场景中显卡（如Ti4200）会自动关闭凹凸贴图；支持水面的折射效果，但不支持反射效果；阴影采用材质渲染；采用组合语言控制的顶点和像素渲染器。

（2）DirectX 8.1（如GeForceFX 5700 LE）

可正常使用凹凸贴图；支持水面折射效果，不支持反射效果；阴影采用材质渲染和超级采样模式，显得更加柔和；采用组合语言控制的顶点和像素渲染器。

（3）DirectX 9.0（如RADEON 9550/9800 Pro/GeForce 6600 GT）

可正常使用凹凸贴图；支持水面折射效果和反射效果，水陆交界处采用特殊渲染方式，更加自然；阴影采用材质渲染和超级采样模式，显得更柔和；材质交界面采用特殊凹凸贴图方式；使用DirectX 9的HLSL语言控制的顶点和像素渲染器，实现方式更灵活。

在测试中可以看到，理论上讲已显得“过时”的GeForce4 Ti4200，却在Half-life2中获得了相当不错的性能表现。由于DirectX版本低造成运行速度反而提高的情况，在我们以前的测试中也出现过，最明显的例子就是只支持DirectX 7的GeForce4 MX440（参考2004年第2期《真实的较量——千元以下主流显卡游戏性能评测》）；这主要是因为采用低版本DirectX模式时，游戏中会有一些较消耗系统资源的特效被关闭，因而在牺牲画质的前提下获得了较好的速度。

我们选择了“运河逃亡（canals）”和“17号城市街头激战（C17）”两个场景。前者主要是水面场景，考验显卡的顶点渲染能力和DirectX 9性能；后者虽严重依赖于处理器速度（在主流平台上CPU的影响和显卡一样明显），但却比前者更好地反映了阴影等3D效果对速度的影响。



C17场景

GeForceFX 5900 XT（128MB）优化测试成绩

模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	canals场景	C17场景
中等	中等	单反射	高	高	62.35	48.13
低	默认	默认	默认	默认	61.66	47.21
高	默认	默认	默认	默认	62.55	48.01
默认	高	默认	默认	默认	60.09	48.36
默认	低	默认	默认	默认	63.83	48.59
默认	默认	游戏框架倒影	默认	默认	62.34	48.12
默认	默认	全部景物倒影	默认	默认	62.25	48.54
默认	默认	默认	低	默认	63.59	51.25
默认	默认	默认	默认	低	65.80	48.31

RADEON 9800 Pro（256MB版）优化测试成绩

模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	canals场景	C17场景
中等	中等	游戏框架倒影	高	高	90.34	47.51
低	默认	默认	默认	默认	90.47	47.81
高	默认	默认	默认	默认	89.47	47.17
默认	低	默认	默认	默认	98.07	47.75
默认	高	默认	默认	默认	85.98	47.61
默认	默认	单反射	默认	默认	90.00	47.36
默认	默认	全部景物倒影	默认	默认	75.58	47.10
默认	默认	默认	低	默认	91.86	50.59
默认	默认	默认	默认	低	90.19	47.15

注：“默认”指该项目采用游戏侦测的默认设置，测试成绩的单位为fps（帧/秒）。

三、经典硬件平台上DOOM3和Half-life2的性能测试

为了测试DOOM3和Half-life2在实际状况下表现，我们组织了高、中、低三个平台的测试，分别是：

高端平台：P4 3.0C+i865PE主板+RADEON 9800 Pro+512MB内存

中端平台：P4 2.4C+i865PE主板+GeForceFX 5900 XT+512MB内存

低端平台：AthlonXP 2500+nForce2主板+（RADEON 9550/GeForceFX 5700 LE/GeForce4 Ti4200）+512MB内存

需要注意的是，我们对平台的选择主要依据价格和购买时的热点配置，并非纯粹以系统性能而论，从实际运行效果考虑，这里不涉及更低端的平台。除超频优化测试外，其他测试中所有显卡均工作在ATI和NVIDIA规定的标准频率下。

编者注：以下如非特别说明，游戏均运行在1024×768/32bit下；测试成绩的单位为fps（帧/秒）。需要特别注意的是，30fps的结果并不意味着流畅，由于测试成绩是平均值，可能很多场景下游戏速度只有20fps甚至更低。

1.高端平台

因为我们在前面的游戏优化测试中采用了与高端平台相同的配置，因此这里对其性能不再赘述。

高端平台中可用默认的较高画质流畅运行Half-life2的大部分场景，但在C17场景中，关闭阴影细节后也只能勉强达到50fps。C17场景中的低帧数主要是因为大量NPC和敌人的战斗消耗了处理器能力，瓶颈在于CPU性能，也就是说，即使我们在这一平台上使用更强劲的显卡，C17的运行速度也不会有明显提升，好在Half-life2中这样的场景不是很多，因此我们认为这里的高端平台完全适合运行这款游戏。

高端平台跑DOOM3的帧数也只有接近50fps，关掉阴影效果后才达到60fps以上，这主要是因为显卡能力的限制。因为我们更换为GeForce 6系列和RADEON X800显卡后，在这一平台上得到了高得多的运行速度。看来即使是2004年初配置的高端游戏平台，也仅能勉强满足DOOM3的需要。

此外，我们还用刚推出不久的AGP版GeForce 6600 GT显卡（它应该是新一代中高端显卡代表，具有较高性价比）在高端平台上进行了测试。在Half-life2侦测的建议设置下（同RADEON 9800 Pro完全一样），canals和C17场景的帧数分别为78.05和44.55，而DOOM3的帧数为67.6。从实际消费能力考虑，我们没有对性能更高的GeForce 6800和RADEON X800系列进行测试，而且从我们过去的测试数据看，

如果不开启高倍FSAA和AF效果，这些目前的顶级显卡完全能轻松应付Half-life2和DOOM3。

2.中端平台

在中端平台上，Half-life2也基本能流畅运行。特别注重帧数的用户可在Half-life2的默认设置基础上，将阴影细节和色调细节调为“低”，运行速度大约可提升5%～10%，不过游戏感受不会有质的变化。而从优化测试数据的对比中也可看到，canals和C17的帧数分别反映了显卡和处理器性能。

分辨率	模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	canals场景	C17场景
1024X768	中等	中等	单反射	高	高	60.67	40.19
	默认	默认	默认	低	默认	62.31	43.79
	默认	默认	默认	默认	低	64.35	41.20
	默认	默认	默认	低	低	65.98	44.19

在DOOM3测试中，尽管处理器频率下降了不少，但实际运行帧数与采用P4 3.0C时很接近，可看出P4 2.4C也基本能满足DOOM3对处理的需求，瓶颈依在显卡性能方面。因此在这个平台上，我们同样可采用关闭阴影和关闭高质量特效的方法，在基本保证画面精细程度的前提下，提高运行速度。不过，最终只有靠降低分辨率才能达到60fps以上的帧数。

高质量特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	分辨率	帧数
开启	开启	开启	开启	/	/	√	1024X768	41.0
开启	关闭						同上	55.1
关闭	关闭						同上	56.3
开启	开启						800X600	52.0
开启	关闭						同上	63.8

3.低端平台

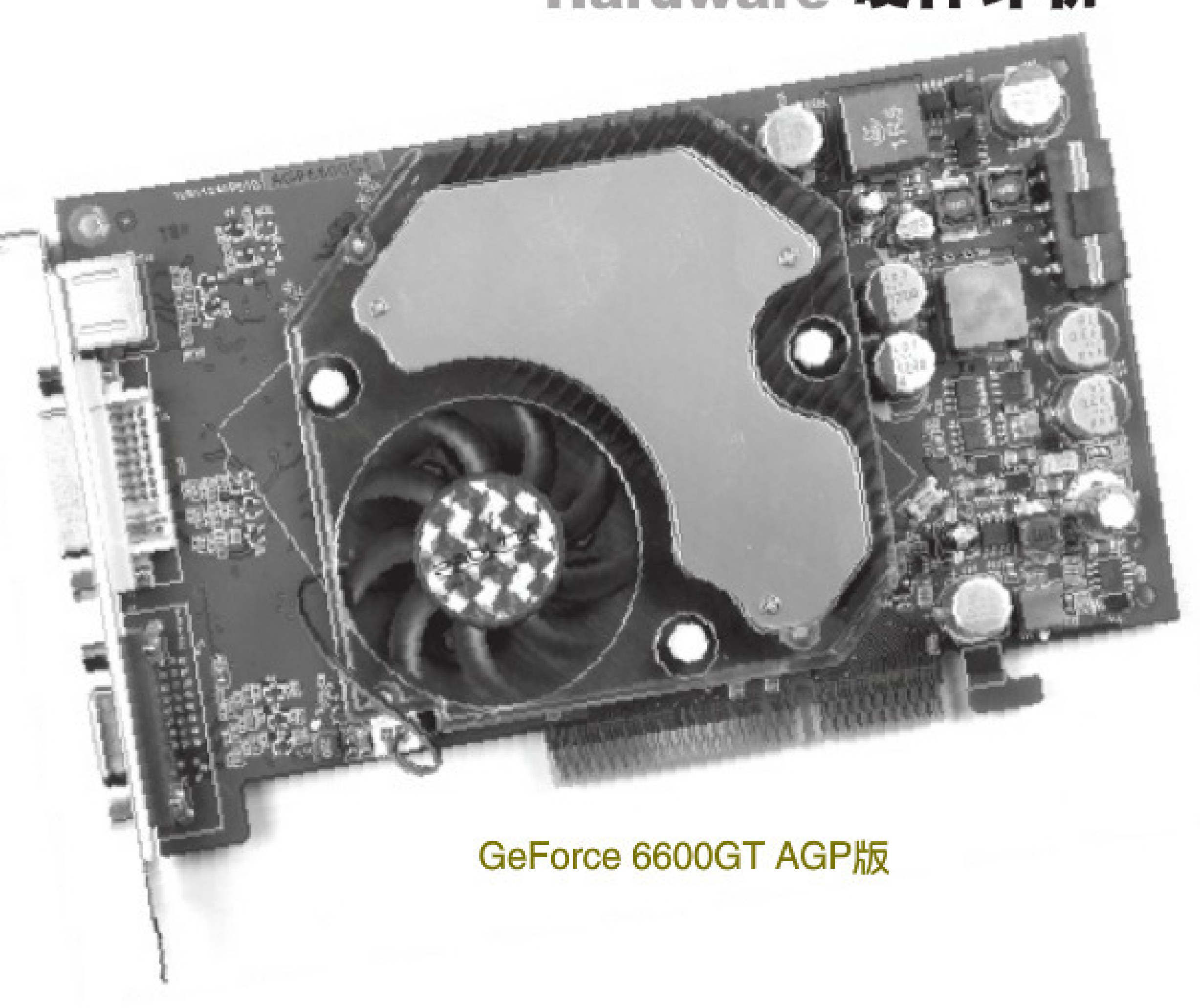
（1）RADEON 9550 128MB

在Half-life2的默认设置下，RADEON 9550的运行速度在30fps左右。更为“尴尬”的是，作为能以DirectX 9.0方式执行Half-life2的显卡，在优化设置中明

分辨率	模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	canals场景	C17场景
1024X768	中等	中等	单反射	高	高	28.71	32.38
800X600	默认	默认	默认	默认	默认	41.23	37.66
640X480	默认	默认	默认	默认	默认	61.43	38.56
1024X768	默认	低	默认	低	默认	32.68	34.98
800X600	默认	低	默认	低	默认	49.34	39.54
640X480	默认	低	默认	低	默认	67.72	40.50

显出现损失了较多画质后，运行速度提高却不多的情况。我们最终选择了对图像精确性损失较小，但近景会有明显图像损失的低纹理细节+低阴影细节设置，即使这样也必须在800×600分辨率下才能得到接近50fps的运行速度，算是基本流畅了。





GeForce 6600GT AGP版

在DOOM3中我们选择了关闭阴影和中档画质两个设置，最终只有在640×480分辨率下达到了勉强可玩的帧数，游戏画面虽不精致，但实际运行时的效果还是可接受的。

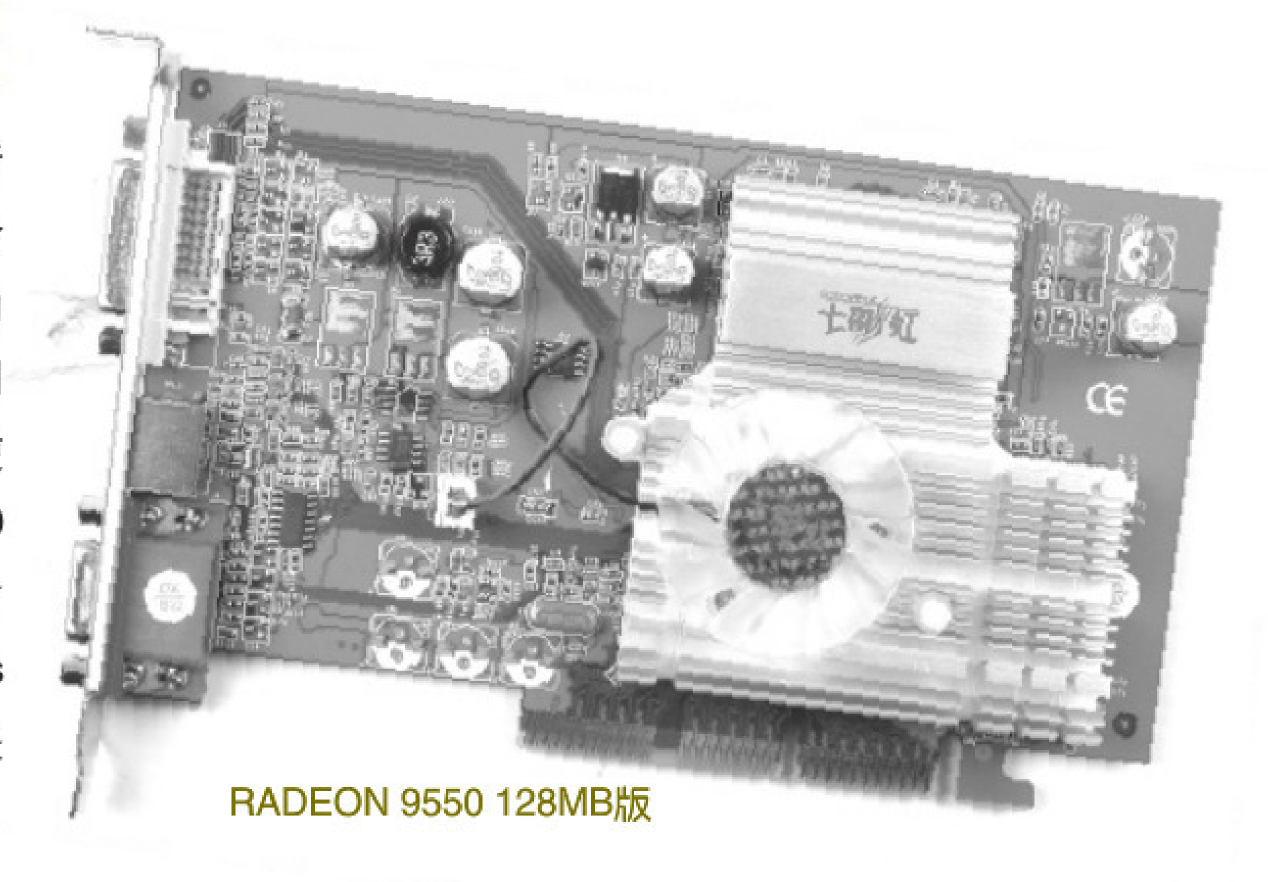
高质量特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	分辨率	帧数
开启	关闭	开启	开启	/	/	√	1024X768	24.1
							800X600	34.5
							640X480	37.4
					√	/	1024X68	25.3
							800X600	38.6
							640X480	55.1

（2）GeForceFX 5700 LE 128MB

在游戏侦测的默认设置下，GeForceFX 5700 LE在Half-life2中的运行速度甚至仅有可怜的22帧，我们选择调低色调细节，并调低分辨率至640×480时才勉强达到50fps以上，基本可正常玩游戏。

分辨率	模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	Canals	C17
1024X768	中等	中等	单反射	高	高	22.21	/
1024X768	默认	默认	默认	低	低	23.87	33.95
800X600						35.28	39.49
640X480						51.57	40.26

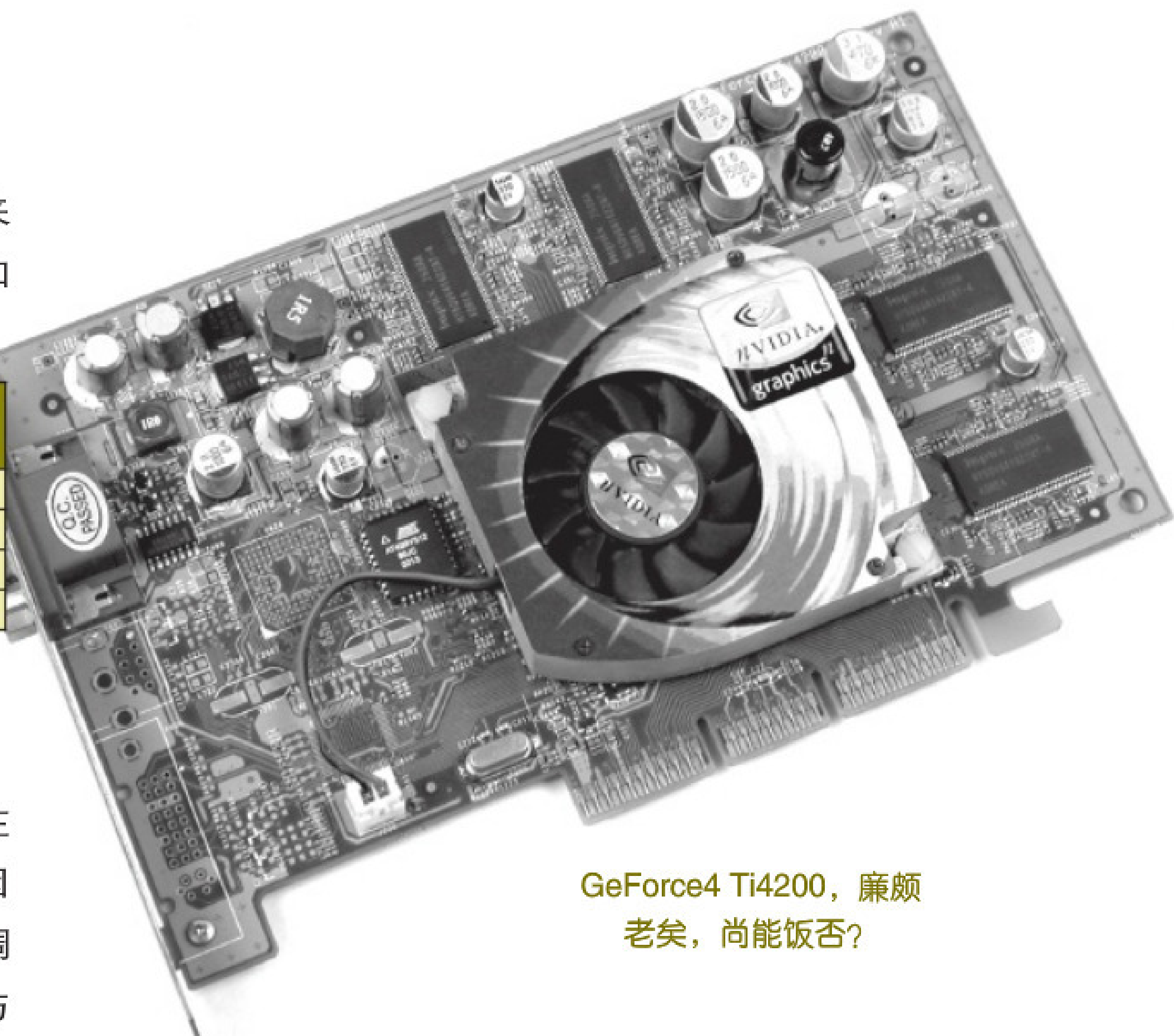
DOOM3中GeForceFX 5700 LE的情况更不理想，游戏侦测的默认设置下帧数只有14.9fps，而关掉了阴影特效并降低分辨率至640×480时也仅



RADEON 9550 128MB版

有43.1fps，只能勉强运行。从我们调整画质设置的测试来看，GeForceFX系列对画质调节并不敏感，我们也无法如RADEON 9550那样通过降低画质来明显提升帧数。

高质量特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	分辨率	帧数
开启	开启	开启	开启	/	/	√	1024X768	14.9
	关闭						1024X768	20.8
	关闭						800X600	30.9
	关闭						640X480	43.1



GeForce4 Ti4200，廉颇老矣，尚能饭否？

（3）GeForce4 Ti4200 64MB

在Half-life2中，GeForce4 Ti4200被强制运行在DirectX 8.0方式下，会损失一些特效和画面质量，但却因此得到了较好的游戏速度，我们使用低阴影细节和低色调细节的设置，运行速度相当令人满意，且实际画面质量与GeForceFX系列非常接近。

分辨率	模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	Canals场景	C17场景
1024X768	默认	默认	默认	低	低	41.73	41.37
800X600						58.78	42.44
640X480						77.67	42.69

GeForce4 Ti4200执行DOOM3时，实际上也明显降低了画面质量，并因此得到了相对较好的运行速度。

高质量特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	分辨率	帧数
开启	关闭	开启	开启	/	/	√	1024X768	34.8
						√	800X600	45.7
						√	640X480	52.7

Half-life2显卡超频测试（5700LE显卡）

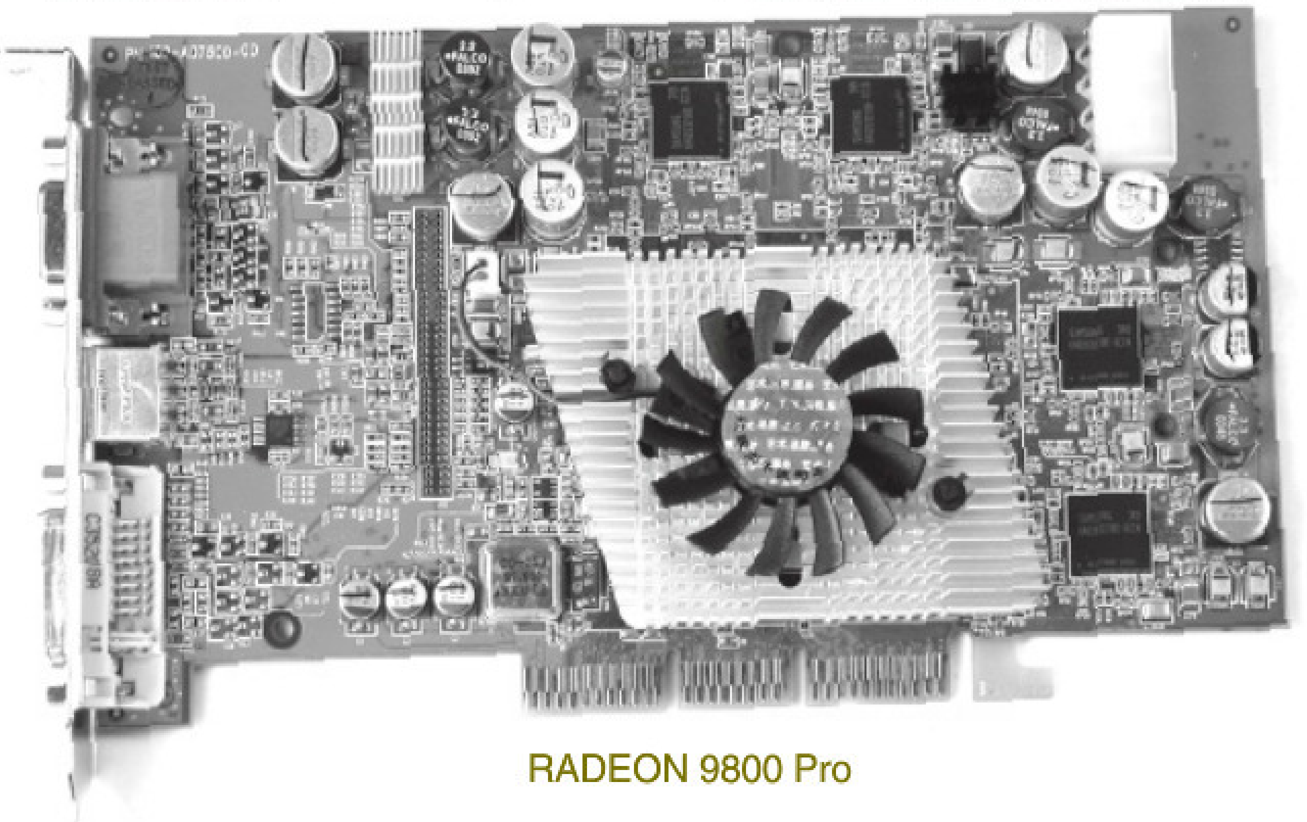
分辨率	模型细节	贴图细节	水面细节	阴影细节	色调细节	Canals场景	C17场景
1024X768	默认	默认	默认	低	低	34.39	42.48
800X600						50.67	42.97
640X480						69.58	43.22

DOOM3显卡超频测试（5700LE显卡）

高质量特效	阴影	高光	凹凸贴图	低画质	中等画质	高画质	分辨率	帧数
开启	关闭	开启	开启	/	/	√	1024X768	29.1
							800X600	42.9
							640X480	56.5

（4）超频“优化”

对于很多玩家来说，RADEON 9550和GeForceFX 5700 LE是较特别的产品型号，许多玩家购买它们之后并不会“老老实实”直接使用，而是青睐于超频，其原因我们过去多次提到过。因此这些产品超频后，在Half-life2和DOOM3中的性能究竟如何，也是很值得关注的。我们以七彩虹风行5700LE CF白金版为例，其默认核心/显存频率为250/400MHz，我们超频至400/500MHz，这个超频幅度与我们了解的大部分类似产品的稳定超频能力相近。经过超频后，我们可在相同设置下，以高一个档次的分辨率得到基本相同的帧数。同理，超频能力好的RADEON 9550在大幅超频后也能在Half-life2和DOOM3中获得较明显的性能提升。



RADEON 9800 Pro

写在最后

作为采用最新3D引擎的游戏，DOOM3和Half-life2为保证图像质量或出于其他一些考虑，或多或少地出现了一些针对不同显示核心的选择性倾向，这在我们的图像调整测试中表现得尤为明显。例如DOOM3中，图像质量设置对NVIDIA芯片显卡的画面影响就明显小于ATI芯片显卡。当然，有时驱动程序可改善这种问题，例如本次测试中我们采用最新的ATI催化剂4.12版驱动后，ATI芯片显卡在DOOM3中的表现已比这款游戏刚推出时好了很多。

由于引擎对显示核心的选择性、设置的针对性、对系统资源需求的偏向及DirectX版本的特性等方面有相当大的不同，因此我们在优化游戏性能时要考虑的方面非常多。例如在目前主流显示芯片的处理方式下，选择理论上速度较快的双线材质过滤及16位色渲染时，速度反而不如游戏默认的三线过滤和32位色渲染，因为后者早已是显示芯片内部的处理标准，前者反而需要在输出时进行处理。我们在这里仅就两款游戏、3个基本平台和数款显卡进行了针对性的测试，并不能涵盖所有的游戏和显卡产品，但希望这篇文章能对玩家们今后的游戏优化提供一定的参考思路。

最后，在此感谢七彩虹科技 COLORFUL 七彩虹 提供本专题测试用显卡。

经典硬件工具系列巡礼



电脑买回家了，可其性能到底如何？这是每个用户都关心的问题。下面我们就介绍一些常见的硬件测试软件，以便你更好地了解你的“爱机”。

进一步了解你的电脑——硬件测试工具篇

■四川 一居

立竿见影——“快速”测试软件

很大一部分读者在对电脑进行测试时，一般都要求“立竿见影”，这时使用一些“傻瓜级”测试软件再方便不过了。

●DirectX诊断工具

DirectX是目前最主流的API（应用程序接口），包含了对Direct3D、DirectDraw、DirectPlay、DirectSound、DirectInput等显示、声音及输入系统的程序接口。我们常见的大部分3D程序都是基于DirectX的，如各种Direct3D游戏、3DMark系列测试软件等。为让自己的电脑能更好地运行程序，建议在安装DirectX时优先安装其最新版，目前的最新版本是9.0c。

DirectX本身也自带了诊断/测试工具，在“开始→运行”中输入“dxdiag”并回车，便可进入DirectX诊断/检测程序，这里可对DirectX的各基本项目进行测试，包括“显示”、“声音”、“音乐”、“网络”等，以检测硬件兼容性。

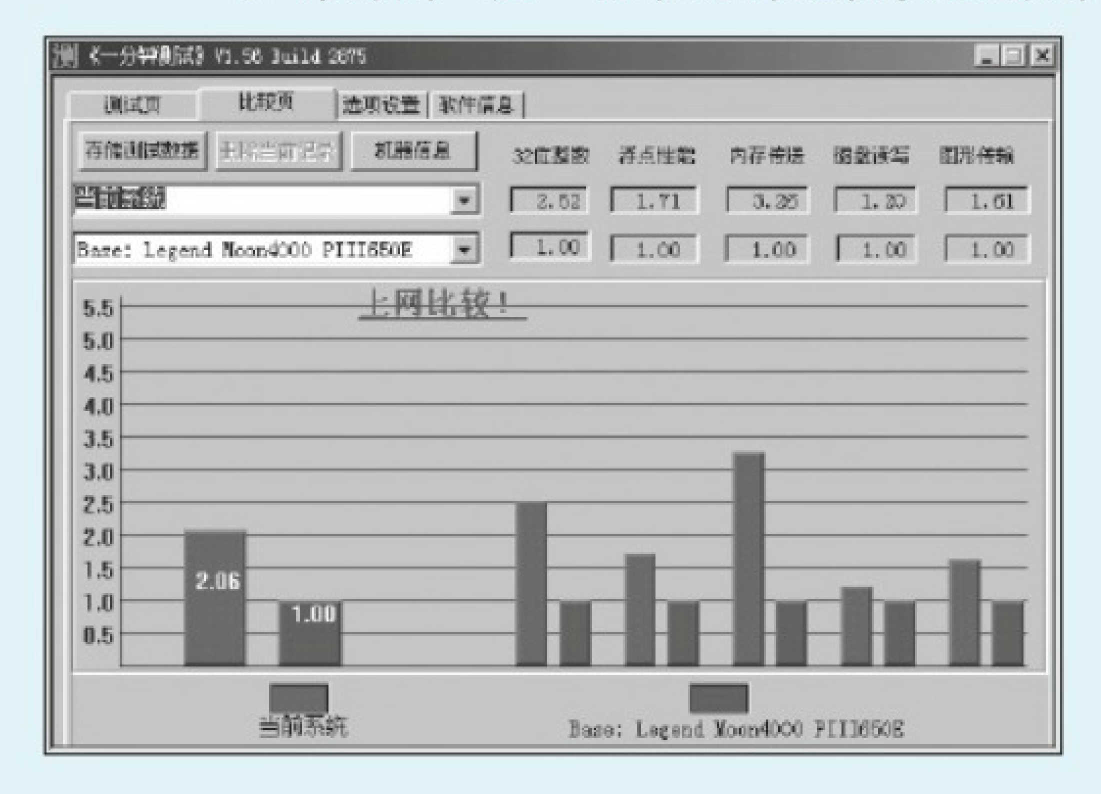
例如要测试显卡兼容性，可在“显示”选项中选择“测试DirectDraw”或“测试Direct3D”按钮，如测试中所演示的图像出现异常（如画面马赛克、错乱等）或提示测试不成功、死机等，则表明该系统的DirectX加速功能存在问题。这时可试着重装DirectX，更新显卡或主板驱动（或主板BIOS）。如问题依旧，则需要试着更换显卡或主板，否则在Direct3D游戏中也可能出现画面异常。

同样，在“声音”、“音乐”选项中选择“测试DirectSound”和“测试DirectMusic”选项，分别测试系统对DirectSound音频流和MIDI的支持情况（如正常都会听见相应声音发出），声卡硬件或驱动存在问题同样不能通过这些基本测试。

此外“网络”一项中还有“测试DirectPlay”选项，这是干什么用的呢？其实DirectPlay就是微软为各种联网游戏提供网络功能的接口，在“测试DirectPlay”选项中可检测IPX、TCP/IP、串行接口、调制解调器等的连接是否正常。在测试对话框中任选一个需要测试的程序并点击确认（如“DirectPlay8 TCP/IP服务提供程序”），然后在另一台电脑上同样运行DirectX诊断工具，选择“加入现有会话”，在弹出窗口中输入主叫方计算机的IP地址，选择“加入”即可开始对话。如测试成功，会在“说明”区域显示“所有的测试都很成功”，玩游戏时便能正常使用这种连接方式；如不成功，则检查相应的硬件、程序，或重新进行安装配置。

●一分钟测试

“一分钟测试”是一款小巧的整机性能测试



软件，能快速直观地评价电脑效能，其特色是仅需一分钟就能较准确地评估系统总体性能。这款软件能对系统的“32位整数运算性能、单精度浮点性能、32位内存传送性能、磁盘读写平均性能、DirectDraw性能”这5项进行测试，完成后将显示反映整体性能的“一分钟Mark”数；此外在“测试结果分析”及“比较页”中会对你的整机性能进行分析和比较，给出一些其他系统的参考成绩及升级建议。

注意：使用测试软件进行测试时，应关闭其他所有正在运行的程序，并且不要移动鼠标或触摸键盘，以免影响测试结果的准确性。

●Dr.Hardware Sysinfo

Dr.Hardware Sysinfo是一款DOS下的硬件检查程序，不仅可检测硬件信息，还能实现一些基本测试：进入该程序后选择主界面中的“Test Selection”，在需测试的项目列表中选择相应选项，一路回车后便可完成对硬件的性能测试。它的容量仅为1.23MB，免安装，可直接拷贝到软盘中使用，很适合需在DOS下测试硬件的用户。

此外，HWInfo也是一款经典的硬件检测软件，其DOS版才400kB，可很方便地拷贝进一张可启动软盘中。HWInfo可根据硬件的具体特征代码或BIOS信息来判断硬件型号，因此其在DOS下的检测结果也比较可靠。

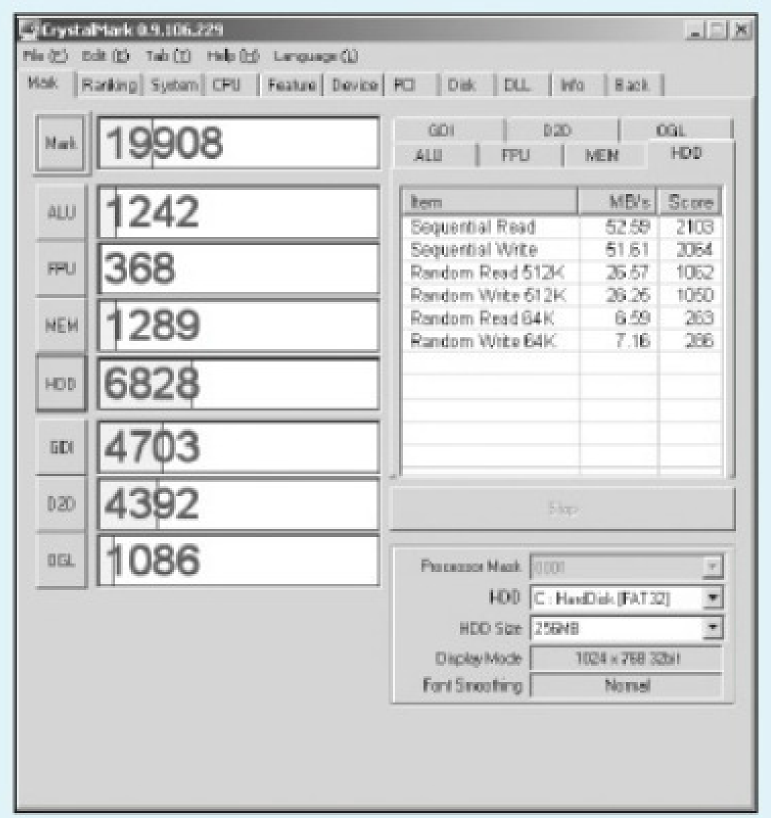
全面考察——综合测试软件

上面我们介绍了几款“傻瓜级”测试软件，而要对硬件进行更详细、更准确的测试，更专业化的软件是必不可少的。常见的此类系统综合测试软件有SYSmark系列、Winstone系列、PCMark系列、SiSoftware Sandra、HARDiNFO、PassMark BurnInTest、CrystalMark等。SYSmark、Winstone等软件虽专业，但测试时间太长，不太适合个人用户。下面我们就选取几款费时较少、使用较便捷的综合测试软件一一介绍。

●CrystalMark 2004

CrystalMark 2004是一款只有2MB大小的综合系统检测软件，功能强大，可测试CPU、内存、硬盘、显卡2D/3D性能及整机性能。其汉化版可免安装，解压后运行CrystalMark09.exe即可。

在CrystalMark界面上点击“Mark”按钮进行完整测试，包括HDD硬盘、GDI图像界面、显卡D2D（DirectDraw）、显卡OGL、处理器ALU/FPU、内存等项目，数分钟后便会得出测试结果。查看更详细的测试结果，在右侧对应选项中点击即可，



也可到http://crystalmark.info/CrystalMark/09en/ranking.php测试结果对比。

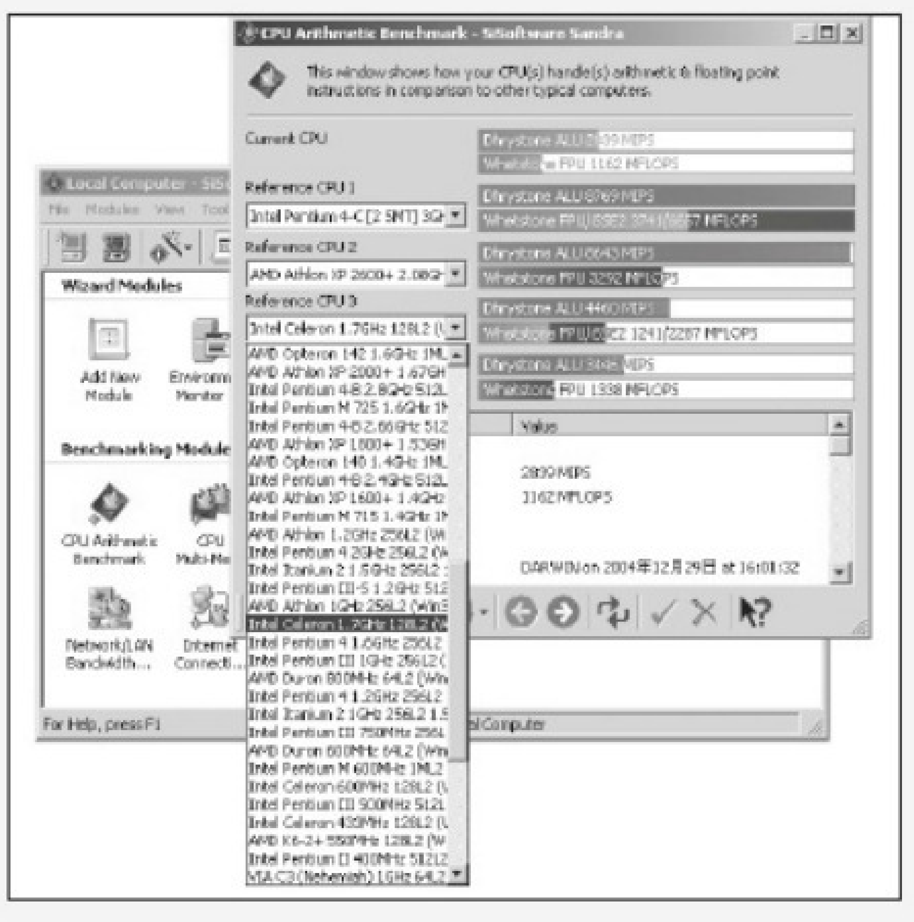
●HARDiNFO 2005

HARDiNFO是由Ultimate Systems公司推出的一套完整的电脑硬件基准测试软件，能在短时间内测试CPU、内存、硬盘、光驱、显卡、芯片组、打印机、扫描仪、声卡等硬件和外设的信息与性能。

例如要对CPU进行测试，可依次选择“CPU→Bench CPU”选项。HARDiNFO将通过模拟Windows等操作系统的日常工作状态，并执行一些常见应用程序来测试CPU的整体性能，测试项目包含Numeric Heapsort、Floating Point Emulation等。测试完成后在弹出的新窗口中选择“Compare Bench Results（比较检测结果）”，则会显示本次测试的数据。

●Sisoft Sandra 2005

Sisoft Sandra 2005是一套功能强大的系统分析评测工具，拥有超过30种以上的测试项目，包括CPU、驱动器、CD-ROM/DVD-ROM、内存、SCSI、APM/ACPI、鼠标、键盘、网络、主板、打印机等。此外，新版的Sandra 2005支持64bit处理平台及多核心处理器，还可在服务器和掌上电脑上使用。



Sisoft Sandra除具有强大的功能外，使用也易于上手。其“基准测试组件”中包含有处理器运算基准测试、处理器多媒体运算基准测试、文件系统基准测试、光驱/DVD基准测试、内存带宽基准测试、缓存基准测试及网络带宽基准测试等。Sisoft Sandra提供了一份详细的已测硬件成绩数据库，在对用户的系统进行测试后，可选择各种该类别的配件数据，该软件能自动生成柱状图进行性能比较。

●PCMark

Futuremark PCMark04是PCMark系列测试软件的最新版，相对于2002版本有很大进步，加入了不少真实的软件作模拟。此外，相对于SYSmark来说，PCMark04是非常小巧省时且功能全面的测试软件，它主要包括System Test Suite、Memory Test Suite、CPU Test Suite、Graphics Test suite和HDD Test Suite等测试套件，大家可自定义测试项目。

这款软件的硬件要求较低，只要有130MB以上的硬盘空间和支持DirectX 7的显卡即可。但PCMark04的运行“软环境”需要以下条件：必须使用Windows 2000/XP，必须安装IE6、Windows Media Player 9、Media Encoder

9、DirectX 9或以上版本。新版加入了对命令行支持，大家可使用命令方式操纵软件。

PCmark集易用性和专业性为一身，很适合刚刚上手的电脑用户使用。PCMark04虽可免费下载，但其未交费版本只能执行System Test，而PCMark 2002未注册版本则可测试包括HDD、CPU及Memory的分数。所以对于多数读者而言，还是建议下载使用PCMark 2002版。

各个击破——专用测试软件

除综合测试软件外，还有很多针对性更强的专用测试软件可供选择。

1.CPU篇

专用CPU测试软件主要有Super π、Prime95、Test CPU、My CPU等，其中前两者较有效。

●Super π

Super π是计算圆周率（π值）的软件，主要用于CPU及CPU超频测试，它可按用户要求的（小数点后）位数计算出π值，以此来测试CPU的计算能力/稳定性。它的使用方法很简单，选择要计算的位数（一般采用104万位），点击“开始”即可。视系统性能不同，运算时间也不相同，但在计算位数相同的前提下，计算时间越短越好。这款软件也适用于测试内存的性能和稳定性（可超频幅度）。

●Prime95

Prime95也是一款专门测试系统稳定性的软件，它和Super π有类似的地方，都是利用不停计算函数来达到测试系统稳定性的目的。不过Prime95的测试环境非常苛刻，即使能在Super π中顺利通过419万次测试的系统，也不见得能在Prime95中熬过几分钟（Prime95把负荷高得有点离谱的工作量加载在CPU身上，以此来考验CPU的承受能力）。

其使用方法是，先点击主界面“选项”中的“CPU”设置测试时间、测试所使用的内存容量等，然后选择“折磨CPU测试或基准评估”便可开始进行测试。Prime95会在Winsows窗口右下角托盘中生成一个红色的图标，如果这个红色图标在测试没有结束之前就变成黄色，说明测试失败，系统没能达到Primr95所要求的稳定性。Prime95默认测试时间为12小时，如果通过12小时的测试，即说明系统稳定；如果能通过24小时以上的测试，那么被测试系统就基本不会因为稳定性而出现故障。

2.显卡篇

对显卡进行一番性能测试是许多游戏爱好者最想做的事，显卡测试软件中最有名的非3DMark系列莫属，本刊过去已多次详细介绍过3DMark系列，因此这里不再赘述。

●Fraps

Fraps是一款能即时显示3D游戏帧数（速度）的小工具，它可通过对DirectX或OpenGL接口来监测游戏运行时的实际速度。在基准3D测试软件的公正性越来越被怀疑的今天，由于Fraps的出现，使得众多3D游戏几乎都可被纳入被测范畴，这样有利于减少厂商在驱动上针对某款测试软件或游戏的特别“优化”行为，从而更准确地了解显卡的真实性能表现。



目前Fraps 2.X的参考售价是29.95美元，好在其Demo版只限制了将游戏画面存为视频录像的时间，其他测试功能均免费提供。先将该程序在后台驻留，再执行3D游戏，便能在游戏画面的四角任一处实时显示实际运行帧数。

●AquaMark3

和3DMark系列相比，AquaMark系列最大的特点就是基于实际的游戏引擎（其测试游戏画面很漂亮），它是一款包含多种渲染场景、多种测试项目的综合性DX9测试程序。AquaMark 3.0采用的Massive Krass引擎完全支持DX 9.0（在DirectX 7/8显卡上也能完成全部测试场景），已成为除3DMark外最重要的Direct3D测试软件之一。

AquaMark3共有9个测试子项：Dynamic Occlusion Culling（动态隐面消除）、High Particle Count（高粒子计算）、Masked Environment Mapping（遮罩式环境贴图）、Large Scale Vegetation Rendering（大面积植被渲染）、Large Scale Terrain Rendering（复杂地形渲染）、Vertex and Pixel Lighting（顶点和像素动态光影效果）、3D Volumetric Fog（三维体积雾化）、Complex Multi-material Shaders（复杂多材质纹理贴图）、Massive Overdraw（Massive重复渲染）等，每项子测试都会得到一个每秒平均帧速率的分数，而最后的分数则是所有子测试的平均分。

单击其中的“Select Measurement”，在弹出菜单中选择“AquaMark Score Measurement（总分测试）”即可，测试默认在1024×768、32位色深、4×各向异性过滤和最高细节下进行。AquaMark3的最终得分为显卡分数、CPU分数、系统总分三块，其中总分的计算方法为：（画面总帧数÷游戏的完成时间）×1000。

●DOOM3

此外，显卡测试工具中还有一款必不可少的OpenGL性能测试软件，它就是DOOM3。进入游戏界面后，先在主菜单的“System”里设置好分辨率、色深、特性、贴图细节等参数，按键盘上的“Ctrl+Alt+～”键进入Doom3的控制台模式。在控制台输入命令“timedemo xxx（xxx为demo名称）”并回车，游戏就会自动执行demo场景；测试完成后即可在控制台中看到成绩（fps）。

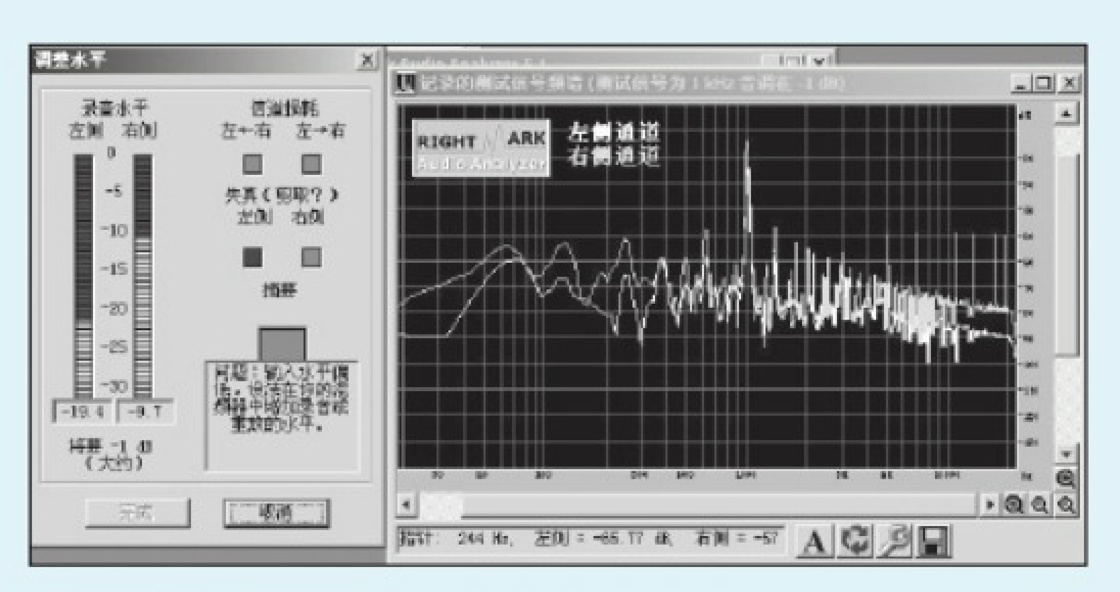
编者注：DOOM3的优化技巧和详细测试成绩见本期“硬件评析”栏目的前一篇文章。

3.声卡篇

●RightMark Audio Analyzer v5.4

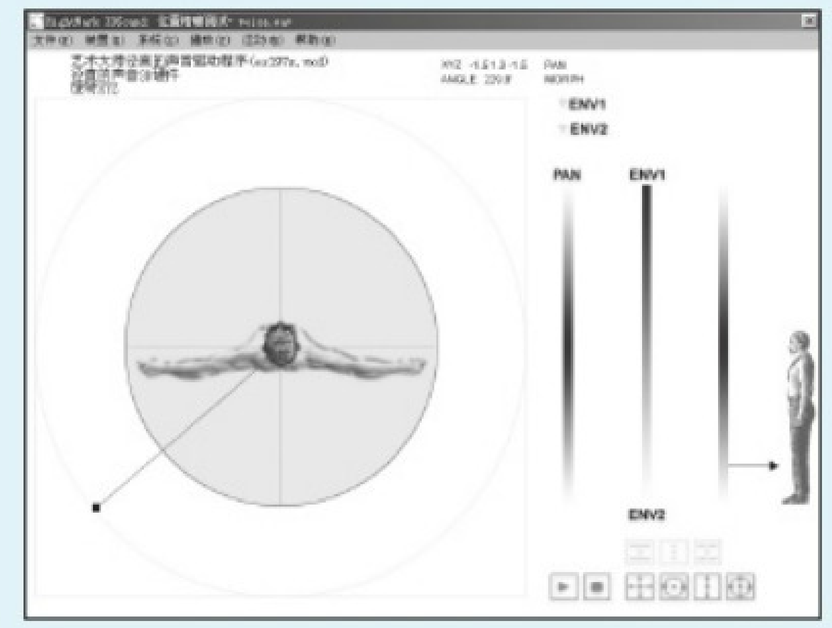
RMAA是一款小巧的声卡等音频设备的测试软件，功能相当全面，频率响应、噪声水平、动态范围、总谐波失真、立体声分离度及互调失真等指标均可测定。其测出的数据能以曲线图表显示，非常直观，测试完成后将生成网页形式的结果，便于对比查看和保存。





●RightMark 3DSound v1.24

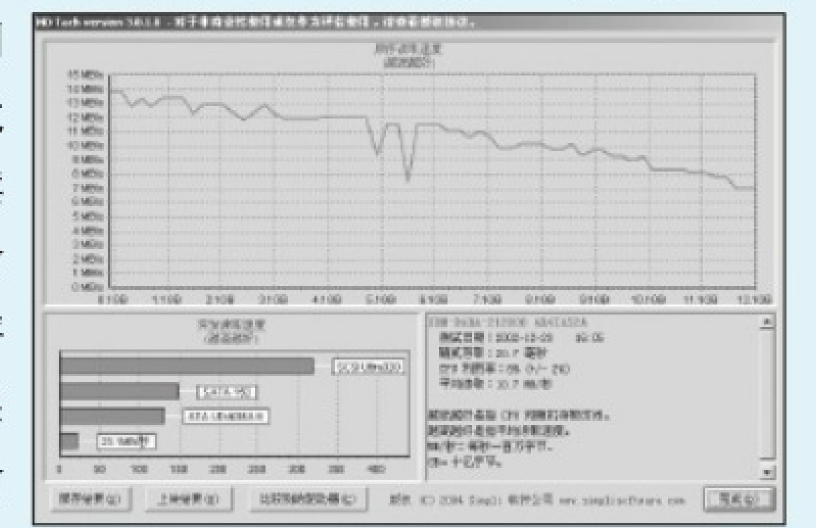
这是一款测试声卡对各种3D音频API支持能力的工具，与用于测试声卡音质指标的RMAA不同，RM3DS主要测试声卡对各种3D音频API的支持，包括DircetSound 3D、EAX1、EAX2、EAX3等标准。整个软件由“3DSound Subjective test（三维声音主观测试）”及“CPU Utilization test（CPU占用率测试）”组成，测试完成后将自动生成报告及图表功能。



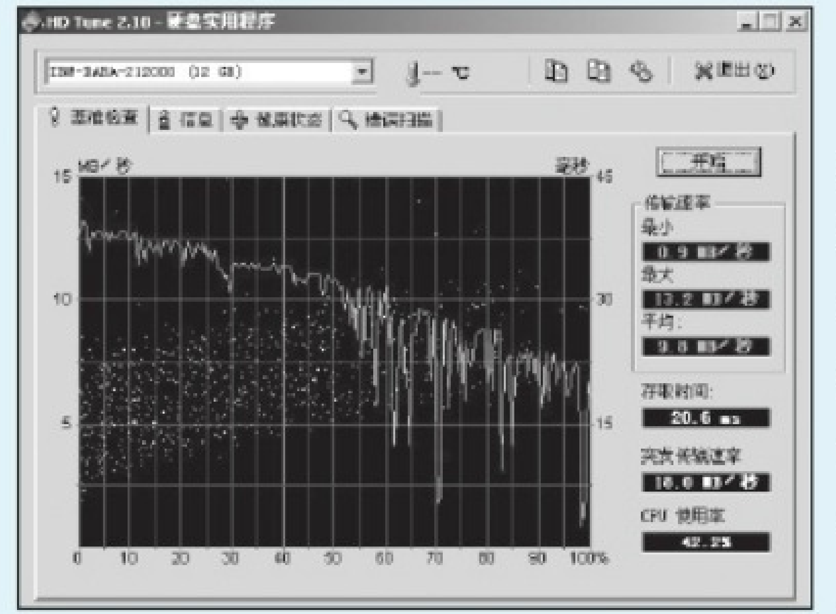
4.硬盘篇

●HD Tach v3.0

HD Tach是一款专门针对硬盘底层性能的测试软件。它主要通过分段拷贝不同容量的数据到硬盘进行测试，可测试硬盘的连续数据传输率、随机存取时间及突发数据传输率。它自身还带有硬盘性能资料库，便于用户测试后与其对比。



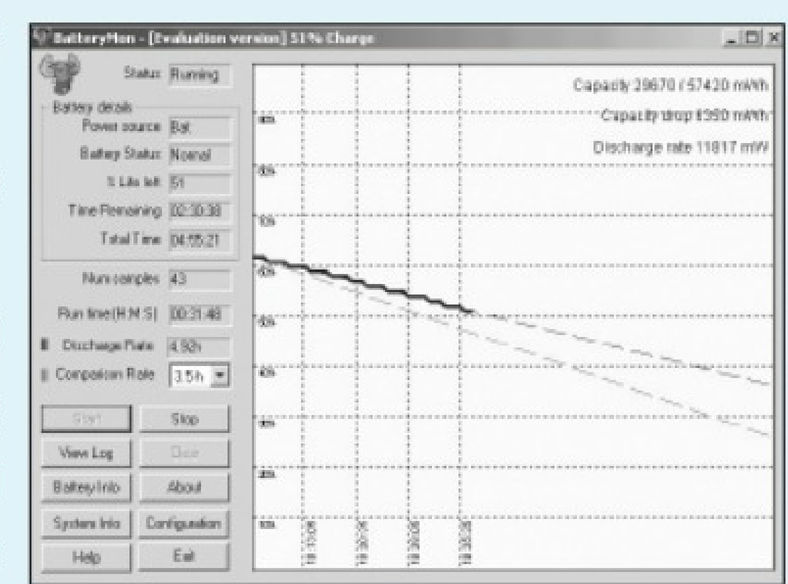
●HD Tune v2.10



HD Tune是一款只有300kB的硬盘工具软件，其主要功能有硬盘传输速率检测、健康状态检测、温度检测及磁盘表面扫描等。在“基准检查”中点击“开始”就能对硬盘速度进行快速测试（在“设置→基准测试”项中可对测试速度进行调整）；在“错误扫描”选项中勾选“快速扫描”后点“开始”，便能对硬盘坏道进行检测。

5.电池篇

现在购买笔记本电脑或二手笔记本产品的读者越来越多，而其电池性能是大家购买时最关心的因素之一。常见的电池测试软件有BatteryMark、BatteryMon、Battery Eater等。其中Battery Eater Pro是一款由俄罗斯人开发的电池测试软件，在测试时会在屏幕上不停渲染一个3D的电池画面，借此使得CPU、显卡、内存等主要部件一直处于全速工作状态。而BatteryMark是一款更专业的电池使用时间模拟测试软件，其Conditioning Run方案会以最“残酷”的方式快速地将电池的电量耗光，而Life Test会模拟笔记本电脑用户的操作过程，相对更接近实际使用情况。



6.网卡篇

现在主板普遍已集成了网卡，对网络硬件进行一些测试也必不可少。在网络测试软件中NetIQ Chariot较为有名，它由两部分组成：Console（控制端）和Endpoint（客户端），两者都可安装在普通PC或服务器上，控制端需安装在Windows操作系统上，而客户端支持各种主流操作系统。Chariot软件可通过内置脚本，由控制端程序控制客户端机器相互主动发包，对设备进行功能、压力和性能等测试，测试结果包括网络吞吐量、时延、抖动、丢包、错包等，从而得到定量的数据并提供详尽的测试报告，让用户掌握网络设备的性能状况。

后记

测试成绩可作为电脑性能的重要参考，但测试软件只是工具，并不能完全反映实际使用状况。其测试结果可信，但不可全信，因为世界上本没有十全十美之事。

如果你的电脑执行软件或玩游戏时的性能已让你很满意了，那么就不必太在意软件测出的高一点或低一点的分数。因为越来越多的硬件厂商在其驱动中对测试软件进行针对性优化，让我们也越来越明白测试软件也是“人编出来的”，经过一番“事在人为”的测试后，结果就不那么重要了。普通读者在使用这些软件的过程中，能对电脑又多一分了解，这才是最重要的。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流



Windows XP系统优化问答集

四川　龚胜

Windows XP目前最主流的操作系统，界面美观、功能强大，但对电脑性能要求也比较高。有些朋友机器配置较低，安装后感觉运行速度较为缓慢，下面给大家谈谈优化Windows XP，提高其运行效率的相关问题。但请注意下文提到的某些优化方法仅为提速和减少硬盘占用考虑，有些时候可能会影响系统的兼容性和稳定性，请酌情使用。

问：请问WinXP中有哪些服务及启动程序可被关闭，从而提高WinXP运行效率？

答：首先可关闭华生医生（Dr.Watson），执行drwtsn32，选择只保留"专储全部线程上下文"。其次在"系统属性"里，可关闭系统还原、自动更新、远程桌面等功能。在控制面板的日期和时间属性设置中，关闭Internet时间服务器同步。另外，还可在电源管理中关闭对休眠的支持。

启动程序建议大家执行Msconfig来进行选择。这是一个系统内置的Windows设置工具，运行后在"启动"选项卡中显示了Windows启动时运行的所有程序。这里很少有程序对Windows来说是必不可少的，所以你可放心地根据需要把不要的程序去掉。

问：请问WinXP下可删除哪些文件，从而腾出更多的硬盘空间？

答：可删除Windows\driver cache\i386文件夹中的驱动器备份（driver.cab）文件（约73MB），删除Windows\help文件夹中的帮助文件（约40MB），删除Windows\system32\dllcache文件夹中的DLL备用文件（约200MB），删除Windows\ime下不用的输入法如日文（IMJP8_1）、韩文（IMKR6_1）等，删除多余的屏幕保护程序，在Windows目录里找后缀为"scr"的文件，一般不用的都可删除。如果不喜欢Windows XP带的壁纸，就可把Windows目录下的扩展名为BMP的文件选择删除。另外，最好关闭"系统还原"功能，并删除"System Volume Information"这个文件夹中保存的文件。

同时在安装应用软件时，往往会自动产生一些扩展名为TMP、BAK、LOG、OLD这类文件，这些文件基本上是可安全删除的。

问：请问如何提高WinXP的启动及关闭速度？

答：尽量减少不必要的服务和启动程序外，还可手工修改注册的相关选项。比如要提高关闭速度，可找到HKEY_CURRENT_USER\Control Pane\Desktop键，将WaitToKillAppTimeout改为1000-4000，即关闭程序时仅等待1秒。将HungAppTimeout值改为200-5000，表示程序出错时最多等待0.5秒。将AutoEndTasks值设为1，让系统自动关闭停止响应的程序。此外，还可将HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlset\Control\的WaitT0KillserviceTimeout改为1000-4000。

而要加快Windows XP的开机启动速度，则可在注

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《波斯王子——武者之心》问题集

问：花园最后有个场景，是要先启动机关放水，然后转动一些石柱让水往正确地方汇流。完成之后顺着动画会看到一个宝箱，不过这个宝箱被门挡住拿不到。请问这个宝箱是在这时候拿，还是以后它会回来？

答：墙后的宝箱，以后拿到蝎刀可破墙，那时才可来拿。铁门后的那个，现在也拿不到，戴上面具后剧情会再走到这，到时就可拿了。

问：请问要怎样防守红衣女的攻击，她的攻击挡都挡不住，王子一直失血，用右键+E也没用，请高手指点一下。

答：打她时一直用踩她身体跳到后面砍她的那招！至于她的攻击，往旁边滚或往后跳大多可闪过，实在不行只能用大招了。

问：打完乌鸦男后进到门里面，清除那些小兵后我就找不到再往前的路了，请告诉我要往哪走啊？

答：这个场景要从红布条下去，场中央有个短柱，再往前到走廊，由场中的一个方柱上到二楼，以后情节就可继续了。

册表里将HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlset\Control\Session manager\Memory Management PrefetchParameters键里的EnablePrefetcher改为1。

问：请问如何关闭WinXP的压缩文件夹功能？如何删除多余的键盘布局和区域设置？

答：Windows XP内置了对ZIP压缩文件的支持，我们可把ZIP文件当成文件夹浏览。不过，这要消耗部分系统资源，因此禁用这一功能可提升系统性能。实现方法非常简单，只需取消Zipfldr.dll的注册就可以了，点击“开始”→“运行”，敲入“regsvr32 /u zipfldr.dll”，然后回车即可。要恢复的话输入“regsvr32 zipfldr.dll”，然后回车即可。

要删除多余的键盘布局、输入法和区域设置，可进入HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\Keyboard Layouts，下面有多种语言的键盘布局子项，对应于“控制面板”中的“键盘布局/输入法”，可直接删除未用语言的键盘布局和未用的输入法子项。在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\Nls\Locale中，是关于“区域设置”的，保留值非空的项值，其他全部删除。

问：请问WinXP下如何进行设置以提高硬盘的工作效率？

答：首先是打开硬盘的写缓存，这个对硬盘的工作效率调整效果比较明显，可有效增强磁盘和系统性能。用右键点击桌面上“我的电脑”图标，选择“属性”，接着在弹出窗口中选择“硬件”选项卡的“设备管理器”，在其中找到你需要设置的硬盘项，然后双击进入其属性设置界面，在属性选项卡中将“Write cache enabled”选中即可。其次安装主板IDE驱动程序，打开硬盘的DMA模式，也是提高硬盘运行效率的必要手段，可依次进入“控制面板”→“系统”→“硬件”→“设备管理器”→“IDE ATA/ATAPI控制器”下的主要、次要IDE通道查看并设置各个硬盘的当前工作模式。同时最好在“电源设置”中关闭硬盘自动挂起功能，将“关闭硬盘”这项设置为“从不”。对于NTFS格式分区，应“禁止更新最近访问日期的标志”，可减少后台工作，优化磁盘性能，而设定禁止“创建与MS-DOS兼容的8.3文件名”，也可提高磁盘访问效率。

另外，如果你电脑上内存容量足够大，则可在注册表中打开“LargeSystemCache”这个设置，可使实际的磁盘I/O数据传输加快。

读者 赵雪问：同学在国外给我发**邮件**过来，但收到的是一堆**乱码**，而且邮件格式显示不正确，怎么办？我用的是Outlook Express。

答：电子邮件乱码产生的原因有很多。有的是由于邮件的接收者与发送者使用的操作系统地区内码不同导致的（如简体GB码和繁体BIG5码），有的是双方邮件客户端软件不一致造成的。要避免这种情况的出现，首先必须正确设置好自己的客户端邮件参数，如指定好Outlook Express软件使用内码为“简体中文(GB2312)”或“自动检测(Auto Detect)”项等。此外，在Outlook Express邮件编辑器中尽量使邮件格式为纯文本模式，而不要过多地使用HTML模式签发邮件，这样可避免一些乱码或不能正常阅读的问题出现。当然，如果用户使用的是英文版的Windows查看中文邮件，则最好先预装一个南极星、MagicWin、金山快译之类的多内码浏览辅助软件，它们大多可自动识别来信内码并正常显示信息。

湖南 苏旅

读者 李大年问：我最近安装了一款游戏，提示**DirectX版本**不对，这是怎么回事？此外在玩一些游戏时（估计是需要DirectX支持），总是在屏幕切换时出现死机等问题。如按下Ctrl+Alt+Del则出现蓝屏，提示

问：想请教一下关于第九处加血点的问题，我前八处都加到了，第九处是变身前还是变身后才能找到的？我找好久都找不到（变身前），请高手指点。

答：变身前就会拿到了，不过条件是要拿到可破墙的蝎剑才可以。拿到蝎剑后回到中央大厅，进入二楼阳台，然后到三楼平台（这些路以前都走过，不说具体走法了），在平台旁有一个破损的铁窗，里面有一个箱子，打破铁窗把箱子拖到墙边，上箱子后再上到天花板就可以了。

问：有谁可以告诉我在女王的图书馆该怎么上二楼吗？我把该死的墙壁推来推去也没有看到什么上去的路，这里是不是有别的通路呀？

答：在图书馆最里面的房间中，墙上有一个机关，攀上去把机关拉下来，图书馆中央的门就会打开了，这机关是有时间限制的，而且在进门的途中还要推那个“火+木棍”的机关来移动墙，所以最好用一次Eye of the storm放慢速度，进门后就会看到有一个木梯，上二楼就可以了。

问：我想问下第一个加血点是否在我第一次打三个乌鸦人时就去拿？我看到旁边有一个小洞，但被石头封住了，也找不到什么机关，是不是要等以后再回来拿呢？不去拿是否可以？

答：：是否能找齐九个加血点关系到是否能达成最后的隐藏结局，所以放过是不行的。那个机关可在学到“子弹时间”之后再来拿，当然也可现在就拿，不过即使尽全力跑进去时间基本上也是不够的，建议先踩机关，然

"System...busy..."，只能重新关机再启动，而且我发现只要执行DirectX诊断工具也会出现这个问题。我的显示卡是NVIDIA GF4，已安装最新驱动。

答：首先，提示DirectX驱动版本不对很可能是指该游戏需要更高的DirectX版本（如9.0），而你的Windows中只安装了8.1以下的版本。解决办法是下载并升级成为最新版的DirectX程序。屏幕切换时出现死机等问题也有可能和DirectX驱动有关，如显示卡驱动程序对某些版本的DirectX支持不好，有兼容问题出现，建议更换为其他版本的显示卡驱动程序（甚至还要降低版本），同时，你要查看一下DirectX驱动程序本身是否有问题，如测试版和不完整的安装版都容易导致游戏出错。当然，执行游戏死机的现象也有可能跟游戏软件本身甚至操作系统有关，如某些所谓的精简版、汉化版有可能导致运行出错，一些采用Windows NT核心的操作系统，如Windows 2000/2003等对某些游戏也有兼容问题。最后也要注意一下电脑硬件方面的问题，如CPU或显示卡是否超频使用，过度超频也容易导致电脑运行出现故障。

湖南　苏旅

读者　陈兵问：ATI 9550和nForce2的主板会不会有**兼容性问题**？此外赛扬D的CPU发热量是否比AMD Sempron要低？有没有支持PCI-E接口的又使用AMD CPU的主板？我的CPU是AMD Sempron 2600+，可否升级这种主板？

答：目前市场上有小部分采用ATI 9550核心芯片的显示卡和nForce2主板有兼容问题，具体表现在安装出错、不能稳定使用甚至死机等情况。解决的办法是，及时升级主板的BIOS版本或更新ATI镭管驱动（厂家有提供）。赛扬D系列CPU和以往的P III、P4赛扬不同，由于是Prescott核心，所以工作电流与发热都较大，而且对主板的要求也比较高，安装一些低价老旧的两相回路主板上无法长时间稳定工作。AMD Sempron一方面继承了雷鸟XP的速度，同时由于较低的总频和外频，相比之下，发热量甚至还要低一些。至于支持AMD CPU及PCI Express技术的主板，目前所了解的只有VIA的K8T890（具备K8T800 Pro的特性）和NVIDIA的nForce4系列芯片组，而且SiS也会发布最新的SiS 756FX芯片组。鉴于你所用的CPU是AMD Sempron 2600+，相信主板型号应该不会太旧，而现在市面上支持PCI Express技术的显示卡并不多，如果只是一般使用的话，则暂时没有升级的必要。

湖南　苏旅

读者　小可问：请问现在卖的显示器都支持**TCO标准**吗？听说有最新TCO'03的环保标志才能买。我买的是液晶显示器，也最好买支持TCO'03的么？不是说液晶显示器环保健康吗？

答：最新的TCO'03 Display标准主要是针对计算机显示设备而提出的。TCO'03 Display标准不仅仅针对CRT显示器，而且对传统观念上被认为"绿色环保"的液晶显示器实行了严格的标准控制，包括做工材料（如禁止含有水银、镉等有害物质）、电磁辐射、节能环保、人体工学及循环回收等重要内容，该标准甚至对液晶显示器包括色彩还原、可视角度等方面的显示性能进行了严格要求，所以说用户购买支持TCO'03 Display标准的液晶显示器也是很有必要的。至于是否通过最新TCO'03 Display标准的显示器，你可到http://www.tcodevelopment.com查询，其中可发现目前国内市场上主流品牌的显示器已有不少通过TCO'03 Display标准认证，但也有一些产品还只是通过TCO 99甚至TCO 95标准，当然，这类产品在价格上也许有所让步，建议在选购时注意识别。

湖南　苏旅

后翻楼梯，踩墙壁跑，最后滚到门里面，不过，如果没跑进去而被门夹到的话是会扣血的，总体来说难度较高，反正以后也有机会拿，不一定就在这较劲，当然愿意挑战自己的话也可反复尝试。

问：我刚刚进入钟楼，爬了四支浮动柱，跟着到了一个转盘，逆时转了一圈，摆动单杠，接着看到一个浮动单杠，我转来转去也上不去，这是怎么回事？

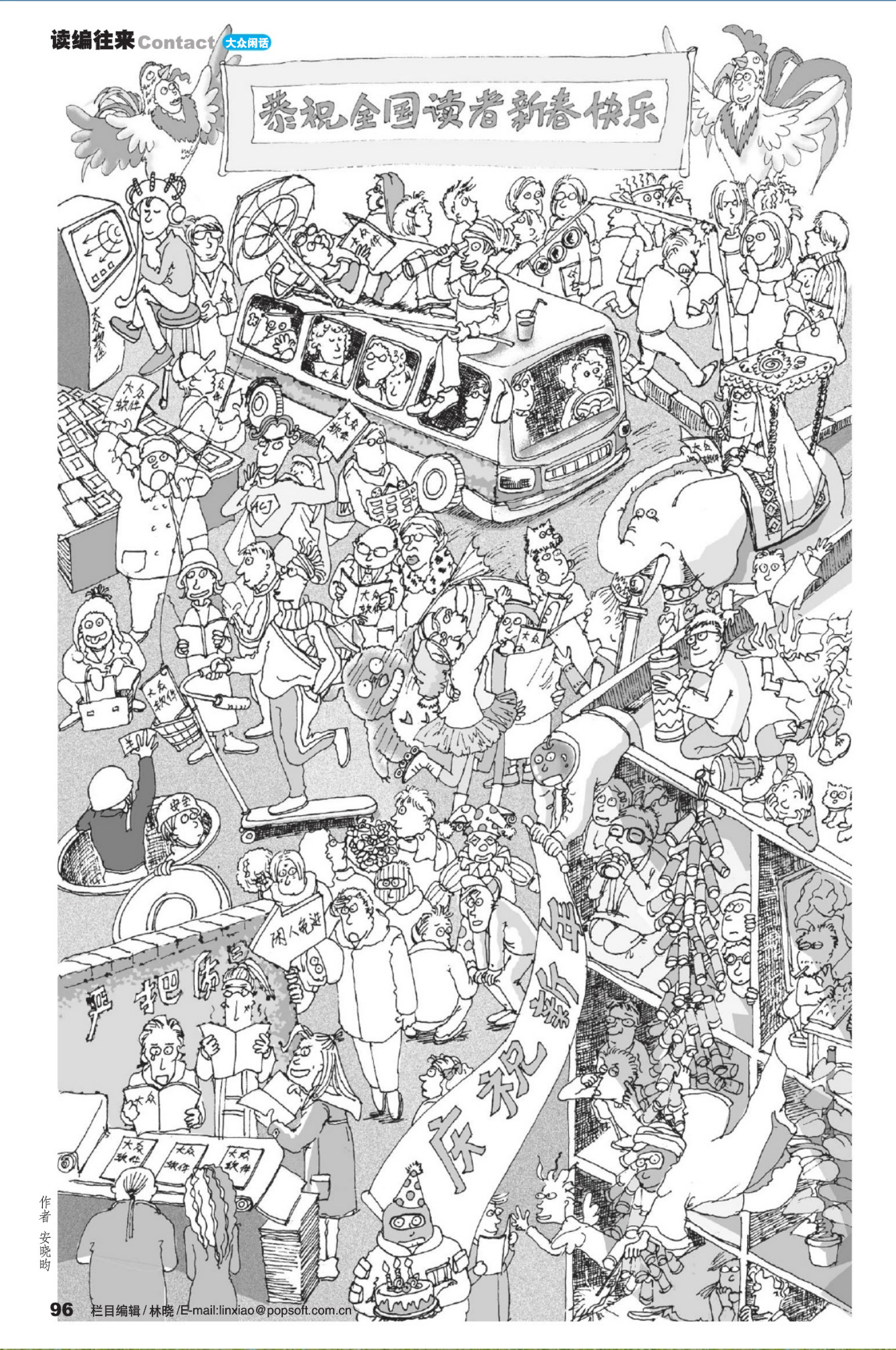
答：是那个会上下移动的单杠吗？先跳上由机关转过来的单杠，在单杠上面转呀转地等待时机，等移动的单杠降下来时按"跳过"即可，接着再移动单杠继续转，等单杠上升到高点时再跳就可上平台了。

问：请问隐藏结局大魔王要怎么打呀？有没有什么技巧？我打了好久都打不赢，不知道怎么回事？

答：隐藏结局需要找齐九个加HP的地点，还要拿到水刀，这个要先说明一下。
对于最后的Boss决战，合理地利用好大招，获胜并不是很难。另外，女王帮你把Dahaka打到悬崖边时要把握机会，这是最好的攻击时间。

问：隐藏副武器冰球棒我怎么也找不到，可以说一下具体隐藏地点吗？

答：知道中央大厅的加血点怎么去吗？就在那附近。先到进入加血点的门口，隐藏武器就在面对加血点门口的右边，要拿到蝎剑才能破墙拿到的。其实游戏中隐藏武器很多，有些需要破墙才行，仔细找找一定能找到。



作者 安晓昀



林晓：网络意味着信息的快速流通，意味着，当大软在我手里的时候，已经有人看过了好几遍。那么，对2005年的期待与希望，就从对01期的观感说起吧。

2005年01期杂志，你怎么看？先听听来自网络的声音。

快评

网友 云屠夫

首先封面风格不错，我比较喜欢。对软件、硬件、游戏、数码所占页面数比例都能接受，就是觉得“极限竞技”占的页面有点多。尤其觉得“数字码头”并不像有的人说得那样不必要，相反我很喜欢这些对数码产品的介绍，毕竟现在这些是电脑城里卖得最好的商品。最喜欢《记一款让我震惊的游戏》，写得很搞笑，批评得很有道理，我觉得只要实事求是，什么写作风格都是可以尝试的。

最不满意的当然是TOP TEN了，我觉得它几乎不能反映出任何的时效性。建议TOP TEN设一个时间参数，例如2004年的票数乘以130%，2003年的票数乘以120%，2002年的票数乘以110%，2001年的票数乘以100%，2001年以前的乘以80%，或者只能投票给本世纪发行的游戏。

总的来说我觉得今年的大软是值得期待的！本来今年不打算每期都买的，但是看了第一期又忍不住要每期都买了。呵呵，又要重新收拾书柜了。

最后祝大软越来越受欢迎！各位编辑、记者及工作人员新年快乐。

网友 geerry

1.封面还是不错的，至少延续了几年的风格有了变化。

2.King的编辑部报告吓了偶一跳，以为把原来在页眉的编辑邮箱取消了，后来经过仔细搜索后发现到了页脚上。差点以为以后打不了编辑的小报告呢。

3.恭喜林晓大姐有了自己的彩页，别浪费哦。

4.新闻部分变化不大，可惜上市新品并不是全都有参考价格，如果能把介绍的产品全都标上参考价格就好了。

5.评测加上了工程师的头像，不错。发现小虫像被称为“仙剑他爹”的那个人，哈哈。答笛猛地一眼看过去有点像阿姨。左手吗，很明显的重量级人物。以上是偶的肺腑之言，各位工程师的“粉丝们”别见怪哦。

6.大事典好像都是一些表面的东西，如果能在深入一些就好了。也就是能再挖掘挖掘背景就好了，说白了就是：“读者需要八卦”。

7.发现编辑部的人的确够BT的，明摆着一副有钱没处花的样子，小心有人告你们“虐待U盘”。提点意见，经过编辑们的“虐待”，U盘可能能够正常使用，但是有没有考虑过对优盘使用寿命的影响。要知道损坏可能是潜在的，不会立即表现出来，只有长久使用后才会暴露出来。希望编辑们下次能考虑这个问题。

8.XP变脸的专题不错，有一点认为可以改进的地方：由于专题中所述的软件很多，能不能在每次提到该软件时不用同时列出下载地址，而在后文统一给出。另外，某个软件第一次出现在文中，能否用加粗等方式使其醒目？48页的图片和文字有些混乱，读到那里茫然了一阵，好半天才找到图17上面还有一小段话。

9.期待产业报告的独立版本。

网友 骑马射箭

游戏的攻略时效性不敢恭维，HL2说实话攻略一点用也没有，还不如介绍一些BT玩法，呵呵（让我们稍微动点脑子不行呀？）而且占的地方太多了（139－151页），分两期就好了。希望在应用心得里看到更多的互联网应用技巧，比如Gmail啦，Wallop啦，还有防黑啦等等。整了点想法，都是刚睡醒写的，买了7年的大软越来越靓了。

游戏娃娃里能不能有GG呀？偶想去，嘿嘿。

网友 跑跑快跑

俺觉得那个“十大酷刑”中所用的花样单调了一点。不知道用啤酒泡过后果会怎样了，呵呵。不过写得蛮搞笑的。支持！

网友 深度海洋

刚才在书摊上看到了，封皮颜色挺吸引人的。我在一大堆书中一眼就看到了。刚开始还以为是大软的增刊，一看才明白，原来2005年到了啊！

网友 少年跳跃

中午放学，天津是非常冷的。我穿着风衣戴着围巾，绒手套还冻得我直打哆嗦。看到报刊亭说大软新的到了就去买，到手后我马上炸痱子了，然后流下了汗。封面是如此的“独特”……

网友 我是大木头

今天刚买的，感觉一眼看上去吸引力大增，很抢眼。看完之后现在就想着那些闪存，是不是没报废的就处理啦？卖我吧，再送一份各位编辑的签名就好了，免得卖给内部人员闹矛盾。能住大软楼下就好了。下次要是做品牌机的自由落体试验记得提前通知我，冒着被砸死的危险也得捡一台去。

网友 弱水一瓢

有几点想法。个人觉得十大酷刑那篇似乎实用性不大，而且比较BT，呵呵。还有《三国英豪2》那篇点评真的很厉害，估计不会有人去玩了，而且是我第一次看到等级是废品。另外HL2的篇幅大了点，毕竟这么高要求的配置会吓退很多玩家的。还有就是个人感觉对网络游戏的介绍少了，只介绍了《魔兽世界》，应该多一些我们身边的网游吧。

请你点评：针对2005年03期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

■活动主题：征集《半条命2》“最具创意的过关技巧”

■主办方：奥美电子（武汉）有限公司

《大众软件》杂志社

■大赛时间：2005年1月1日~2005年3月31日

大赛投稿及稿件发布平台：《大众软件》杂志2005年03期~2005年08期。

■活动方式：

参赛作品由大众软件及奥美电子评选各个奖项。

投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn，请在E-mail中注明“半条命2有奖征文”字样。

投稿地址：北京和平门邮局3056信箱 邮编：100051

■活动规则：

1.大赛主题为《半条命2》战术技巧征文。由于《半条命2》的游戏设计为过关提供了多种的可能性，因此征集玩家独创的武器妙用、最快方式的通关技巧、技巧图解、一句话心得等各种风格的优秀文章。实用性及创新性将作为最终评判标准。

2.战术征文以《半条命2》（中文版）为蓝本。

3.征文文本格式应为DOC或者TXT文档。字数500字之内为宜，可长可短。至少附说明图片1张，解析度不小于640×480，以JPG格式发送。

4.参赛作品必须为选手原创。文章将刊登在有字天书“乾坤一技”子栏目中。

5.违规参赛作品一经发现即为作废。大众软件对本次活动有最终解释权。

■奖品：

“最具创意的过关技巧”奖1名：飞利浦17″CRT显示器107B。

“优秀创意奖”2名：漫步者X300音箱1套。

纪念奖4名：《半条命2》简体中文正式版1套。



“寻找大软同路人”系列活动报道

林晓：今年01期（总第186期）大软上我们发出了寻找第1期大软读者的寻人贴，呵呵，马上就有人提供线索。于是我们找到了一位“目标人物”。碰巧此人还是第1期大软的作者之一，这就是钟以山，伴随着《大众软件》成长起来的中国第一代游戏评论人。得知我们正在寻找大软同路人，钟以山感慨万千，欣然写下了以下的文字。

■北京 钟以山

十年



钟以山，毕业于北京第二外国语学院。为多家IT类报刊及大众媒体特约撰稿，并著有若干游戏相关书籍。历任《计算机与生活》月刊（后改为半月刊）发行人及总编辑、网星史克威尔艾尼克斯媒体运营总监等职。

时光荏苒，上次以《计算机与生活》月刊发行人兼总编辑的身份在友谊宾馆参加《大众软件》5周年纪念大会时的情景仿佛还在眼前，一晃又是5年过去了，《大众软件》即将迎来她10岁的生日。

1995年的那个春天怎么也难以忘怀，当时我上高三，正全力复习冲刺准备迎接高考，突然收到了由《大众软件》编辑部（现在想来应该是筹备部）发来的征稿信，征稿主题居然是电脑游戏相关文章。

收到《大众软件》编辑部的这封征稿信时，是下午三四点钟。记得很清楚的是在吃晚饭前我就把刚刚通关的《卡兰迪亚传奇》攻略写完了。第二天我寄出了这篇攻略，随后返回题海中，直到接到《大众软件》时任社长刘贫和先生的电话。

刘社长的电话内容很简单，却让我记忆犹新。首先他对我能支持即将诞生的《大众软件》以及我向编辑部积极投稿表示了感谢，其次他关心了一下我的年龄。得知我是高三学生时他强调：希望我可以先集中精力迎接高考，高考之后欢迎我去编辑部做客。而我的那篇稿件则经编辑后刊登在《大众软件》创刊号上。事隔多年，我的同事龚磊先生谈到我的作品时还念念不忘这篇《卡兰迪亚传奇》攻略。而对于我，一个传统冒险游戏的爱好者来说，这不仅是一份荣耀更是一生的纪念。

高考之后我开始长期给《大众软件》写稿，成为特约作者，创办并一度主持《大众软件》游戏TOP TEN。我还经常用笔名“大山骑士”在《大众软件》上发表文章，这段经历甚至直接影响到了我的就业选择。本来一心希望进入传统媒体行业或是唱片工业工作的我在大学毕业时毅然决定投身于游戏产业。从游戏媒体做起，直至2001年底接受姚壮宪先生的邀请进入大宇资讯旗下的网星艾尼克斯，我终于算是个真正的“游戏人”了。

《大众软件》10岁了，她的成绩与魅力有目共睹；她那跨时代的意义众所周知。而我要说的是，在那段日子，除了切身感受到了《大众软件》人创业的艰辛、努力和面对困难不屈不挠的精神之外，我更为他们所具有的那份深切的社会责任感以及使命感深深地着迷。



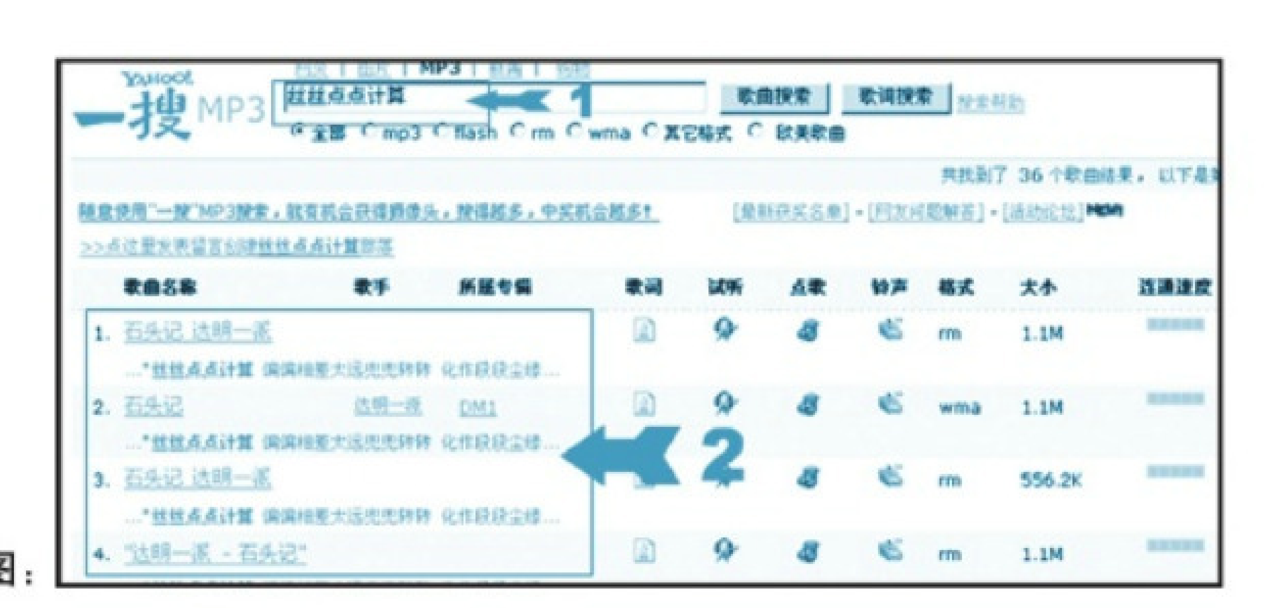
歌词的标记，不知名的歌曲也可搜

“丝丝点点计算，偏偏相差太远，兜兜转转，化作段段尘缘……”从不知哪处的街头巷尾传来了一阵音乐，虽然声音不大，却在车水马龙的凡尘喧嚣中顽强地渗入听者的心扉。

曲子很蓝调，唱腔很自然，真假音、高低域来去自如。最重要的是歌词，有点看破，有点寂寞入髓的遁世情怀，钢琴与歌声的完美融合绝不落入俗套，不是那种传统的有高潮段，任什么人都能学会的曲子。爱情常常发生在寂寞时，而寂寞正是那“看遍冷冷清风吹飘雪”、“看遍远远青山飞飘絮”……

很久没有感受如此的落寞，很久没有如此的感动，这是一首什么歌呢？只是隐约地记得那几句空灵的歌词，回去试着找找看。

搜歌当然到有1500万首MP3的“一搜”了。直接登录“一搜”MP3搜索引擎（mp3.yisou.com）首页，输入还记得的那句歌词“丝丝点点计算”，然后点按“歌曲搜索”，最后竟然搜到啦，原来是达明一派唱的“石头记”，下载下来听听，没错，是在街上听到的那首。如图：



以前小生还用过其他搜索引擎找歌曲却不尽人意，结果一大堆然而没有几个能用，想用歌词片断来找歌更难中的，而“一搜”的命中率却高得多，大家不妨试一试。

“看遍了冷冷清风吹飘雪，渐厚；鞋踏破，路湿透；再看遍远远青山吹飞絮，弱柳，曾独醉，病消瘦……”这是寂寞人儿的问题，一如柳三变的“念去去，千里烟波，只影向谁说”；“一心把思绪抛却似虚如真，深院内旧梦复浮沉；一心把生关死劫与酒同饮，焉知那笑颜藏泪印”，可知那紫陌红尘中又承载着几多思绪、旧梦、生与死、爱与恨？不思量，自难忘……

广　告　索　引



新手任务攻略

如今的网游新人一出世只要拿把木剑,甚至是空手就可出城打怪,一切只有打怪和PK两个环节。可《洛奇》不是这样子的,如果你一开始就出去打怪的话,就很有可能背负"17岁被狐狸打死"的臭名。一开始完成新手任务,不仅可让你很快地熟悉游戏,更能把你的能力提高一级。

1.任务名称:娜儿的介绍信;完成条件:访问村长邓肯;报酬奖励:30点人物经验值。

完成过程:一出生,人物就会在"迪尔科内尔"村的广场中,在左上角的大树后面就是村长"邓肯"的家了,跑去和他说话即可。之后按Q键打开任务栏,点黄色的按钮就可完成任务,得到报酬,大部分情况下都需要如此,任务才算正式完成。

2.任务名称:学习休息技能;完成条件:访问旅馆外的劳拉;报酬奖励:AP值1点,习得休息技能F级。

完成过程:与旅馆门口的"劳拉"对话即可了解到"休息"技能,使用一次就能完成练习阶段。按S键打开技能栏,点休息技能上的黄色GET字样就能升级休息技能到F级。这时可把休息技能拖到屏幕左上角的技能快捷栏中,以后按F1~F12直接使用。

3.任务名称:去学校;完成条件:完成雷纳德的基本课程;报酬奖励:AP值1点、100点人物经验值,习得格斗精通技能F级。

完成过程:来到迪尔科内尔的西面可看到学校,操场中央的NPC就是负责教武术的老师"雷纳德",与他对话后他会给出一系列简单的课程,去边上的木桩进行练习,击打木桩10次把"格斗精通"技能的经验值练满,升级格斗精通到F级。最后去汇报任务,获得报酬。

4.任务名称:收集绿色小珠子;完成条件:收集到一颗绿色小珠子;报酬奖励:AP值1点、伐木用斧优惠卷。

完成过程:你可通过敲击村子周围的一些公物,如路牌、路灯随机获得绿色小珠子。当攻击树木时会有可能掉下一些野果,这可是免费的减肥食品。

5.任务名称:杜加德走廊的伐木场;完成条件:完成特蕾西的工作;报酬奖励:AP值1点。

完成过程:从迪尔科内尔南边可来到杜加德走廊,中央地区就是伐木营地,伐木工人"特蕾西"是这里唯一的NPC。与他对话,就能用伐木用斧优惠卷免费换到伐木用斧,同时接到砍10个木柴的伐木任务。右手装备好伐木用斧就可在周围的树上进行伐木。





6.任务名称:剪羊毛;完成条件:完成迪安的工作;报酬奖励:AP值1点、女神的翅膀1个。

完成过程:在迪尔科内尔东边就是牧场了,牧羊少年迪安就在那里,他会要你完成收集20团羊毛的任务。从他手中买到收集用匕首,右手装备后点击羊就可获得羊毛。

7.任务名称:蜘蛛丝和细线;完成条件:完成马尔科姆的工作;报酬奖励:100点人物经验值,习得纺织技能。

任务过程:马尔科姆广场边上杂货店里,他会要求你先去收集到一些蜘蛛丝,之后回店中使用手纺车把蜘蛛丝纺成2个细线。蜘蛛丝可在村长后面的墓地里捡到,不用担心蜘蛛,它们是不会主动攻击你的。注意按Alt键比较容易发现蜘蛛丝。

8.任务名称:访问敦巴伦;完成条件:访问敦巴伦治疗所的马纽斯;报酬奖励:500点人物经验值。

任务过程:当你的等级达到6级时就会得到这个任务了。从迪尔科内尔南边进入杜加德走廊一直南下就可来到"敦巴伦",到治疗所与"马纽斯"对话即可完成该任务。

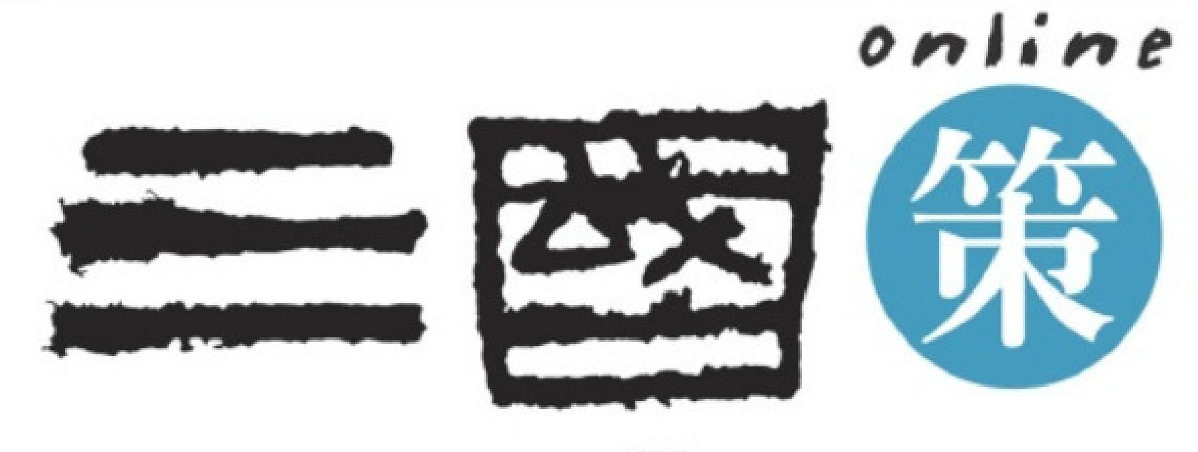
9.任务名称:娜儿的礼物;完成条件:访问迪尔科内尔村长邓肯对话领取礼物;报酬奖励:面包1个、100点人物经验值。

任务过程:当你的等级达到8级时就会得到这个任务了。只要回迪尔科内尔和村长邓肯对话,他就会把娜儿的礼物交给你。

10.任务名称:伊比地下城的宝物箱;完成条件:通过伊比地下城;报酬奖励:AP值1点、100人物经验值。

任务过程:在迪尔科内尔北边会看到警卫队长"屈弗",与他对话后得知这个最后的新手任务要求,只要你能顺利通过伊比地下城就算完成任务了。伊比地下城中不仅有着大量的怪物和宝箱,后面的房间内还有一只巨大蜘蛛作为BOSS看守着最后的宝箱。努力吧,朋友们,出来后就是一片崭新的天空!





全球首款策略网游大作——《三国策Ⅲ》

大家最熟悉的三国游戏应该就是光荣的三国志系列了，不过玩家在通关之后，总会感慨：天下之大，谁与争锋？那是因为计算机的AI总是有死角，只要掌握计算机破绽，通关易如反掌，即使单机版中三国高手如云，但和真人直接对抗的机会总是很少。现在，不让日本游戏专美于前，由国人自行开发的全球第一款策略网游大作——《三国策Ⅲ》(www.sgconline.com.cn)，就提供了一个玩家和玩家之间策略对战的平台，首度让玩家跟全中国的三国同好们一起在网上讲文论武，征战天下，享受"运筹帷幄，决胜千里"的真人斗智乐趣！



《三国策Ⅲ》整款游戏的精髓就在一个"策"字，摆脱了RPG（角色扮演游戏）打怪升级的模式，而提供了一种全新的乐趣——人与人之间的斗智以及合纵连横的策略运用。在2005年来临之际，为自己挑选一款与众不同的游戏吧。《三国策Ⅲ》的最大亮点就是将策略游戏搬上网络，的确给人耳目一新之感。

《三国策Ⅲ》的六大特点

1.庞大而贴近史实的任务系统

★20个历史任务

包括大型战役任务，如赤壁之战、祁山之战等，玩家将会成为推动三国历史的关键人物，但玩家必须熟悉"三国演义"的情节，才能去解开一个个的任务。同时，更有隐藏关卡的设计，当玩家破解了一个个隐藏的关卡后，才能进入"星宿劫"的剧情，进而了解到整个三国时代动乱的根源、自己的前世今生和身上所背负的历史大任。所有最强的武器及装备都隐藏在任务系统之中，一般的商店只会贩卖等级较低的装备。

★20个新手任务

蔡文姬任务《胡笳十八拍》绝美登场！天无涯兮地无边，伊人芳迹何处寻？新手可通过蔡文姬剧情的引导，任务未过关则会出现"教学录相"的按钮，一步步指导玩家学习战斗的操作。三国时期的一代才女蔡文姬传奇绝美的一生，通过《胡笳十八拍》传唱了数千年，随着《三国策Ⅲ》的推出，玩家可亲身经历《戏文姬》、《怨憎会》、《爱别离》、《千里孤魂》、《十年生死两茫茫》等多个故事剧本，与这位奇女子一起度过三国烽火中的乱世情缘。



2.丰富而平衡的兵种对抗

玩家有了14种兵力组合的选择，也就是玩家已可选择在14个州定居。由于兵力组合的多样化，使得"策略"的变化度大幅提升，战局更加深不可测。同时，新版也将推出强悍的新兵种——弓骑兵，玩家可享受到游牧民族纵横天下的快感。

3.庞大而考究的官位系统

《三国策Ⅲ》考究了东汉末年的九品中正制家庞大的官位系统，玩家们可通过建立功勋或是阴谋诡计甚至逢迎拍马来取得官位。当玩家成为一州之王时，就可对人民决定征收税率，实力达到一定程度后，更可登基为帝，创立自己的皇朝。

4.全新而精致的场景

全国分为14个州场景，全部是用手工刻画出来，城中的飘云动画感觉逼真，到过故宫的玩家，应该会对场景中皇宫的围墙有特别的感觉。此外，还有4张各具地方特色的战斗地图：烟雨剑阁、丝路雷动、云梦之泽以及逍遥津。以丝路雷动而言，玩家可在敦煌附近的山壁上见到敦煌大佛以及千佛洞，欣赏到故国山水的意境。

5.古典而现代的人物设计

知名的中国台湾省画家马赛为游戏人物作设定，整个设计融合了古典和现代的风格，比如祝融夫人，在造型上有突破性的设计，一反传统蛮女的造型，令人惊艳。在这里，不但有万军之中取上将首级如探囊取物的猛将，呼风唤雨摆阵杀敌运筹帷幄的智才，更有沉鱼落雁闭月羞花的传说美女！包括一生传奇绝美的一代才女蔡文姬，历史上最著名的女间谍貂蝉，曹子建笔下的洛神甄宓，引发赤壁之战的江东二乔——大乔和小乔，让周瑜赔了夫人又折兵的孙尚香以及孟获的押寨夫人祝融。

6.强大而多样的宝物系统

玩家们可通过任务或交易购买到各式各样的宝物，每种宝物各有不同功能，在战术上产生更大的变化空间，丰富了"策略"的乐趣。在使用宝物时会有光炫的图标，让玩家在激战中更添视觉效果。

因此，不管你是希望享受到与人斗智的乐趣，还是厌倦了无聊的RPG练功，都可进入《三国策Online》的世界，体会策略游戏的精彩，看看自己到底是治世之能臣或是乱世之枭雄，甚至成为一代圣主，君临天下！

《三国策Ⅲ》官网 www.sgconline.com.cn

免费试玩账号索取页面：http://61.129.32.112/reguser_news.asp

客服QQ 386449618



新手五路生存法

——《仙界传——Q神榜》新手全攻略

由宏象网络制作的以轻松可爱为主的Q版MMORPG《仙界传——Q神榜》已进入封闭测试，笔者有幸成为其中的一员，怀着激动的心情，登陆游戏，打算进行一场快乐的仙界之旅。

选择职业、性别、填写名字、选择发色、眼睛及衣服的款式，于是笔者成为一个身穿淡蓝短裙，梳着可爱团团头的女剑士。按下确定，读取的画面一闪而过，面对着古朴的读取画面，不禁自语：仙界，我来啦（独自奸笑中）。

游戏操作

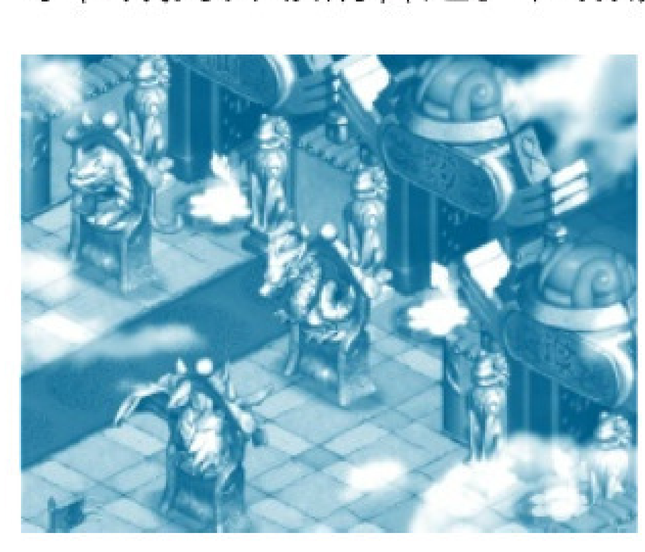
游戏的操作简便易懂，几乎所有的操作都可以用一只鼠标来进行，可谓是一鼠行天下。不习惯鼠标操作的玩家也可以通过快捷键来控制全局。

五路生存法

经过一段时间，及笔者的亲身体验和观察身边的人，发现获取经验金钱装备有很多方法，总结归纳起来，共有五种。

1. 杀小怪

因为是封闭测试，大家的等级都差不多，所以城外的小怪成为升级的首选。在城镇的外面不时有群被魔化的兔子和鸭子出没，等级不高，对每位初生之犊的新手们来说，它们是最佳的经验及经济来源（要知道，它们掉落下来的鸭蛋和兔尾巴，可是小女子我在游戏当初最主要的经济来源哦，虽然最初这一二千大元算不了什么，可是新手嘛，有银子拿就是好的，一步一步来）。要特别小心的是千万别逞强，也别离城镇太远，打不过的时候立即逃跑并且回到城镇中的酒楼或是客栈休息，因为这里的怪们智商都很高的哦，看你受伤，会群起攻之的。对了，外面虽然凶险，但城镇内确充满人情味，酒楼和客栈的老板为了报答你身上与怪物撕杀的伤痕，他们对等级十以下的英雄不会收取住宿费用（好人啊，对穷人阶级的我无疑是雪中送炭的行为）。







城镇外小怪小小档案库

怪物名称	等级	HP	MP	物攻	魔攻	基本EXP	速度	掉落物
绒毛鸭	1	17	18	2	2	5	5	绒毛鸭的肉，绒毛鸭的蛋
小野兔	2	30	32	3	3	10	6	兔尾巴
仙兔	4	56	60	5	5	20	8	兔皮，草鞋的零件
仙狐	6	82	88	8	8	31	10	狐爪
灵草菇	8	108	116	10	10	42	12	香菇
褐蜗螺	10	134	144	2	12	53	14	褐蜗螺的肉

2. 接任务

城镇内男女老幼形形色色什么人都有，有的人平静无波，单纯得像张白纸；有的人波涛汹涌，带着赚人热泪的遭遇在大街小巷逢人诉苦。通常这些个悲情人物最常见的是要你“帮帮我”，而且他们会给你适当的报偿，绝不会占你便宜。碰到这类可怜人，身为新手的你还有什么理由拒绝伸出援手呢？当你觑觎那些回馈的时候，同时也要称称自己的斤两，是否有足够的能耐救苦救难。

新手任务小小档案库

任务名称	地点	坐标	任务奖品
城镇向导	枫华镇	94，78	金鳖岛地图
赤色仙花	昆仑仙界	135，92	仙草粉
仙鹤道童	枫华镇	119，119	各职业初级新手武器
浇水训练	昆仑仙界	135，92	仙草粉
枫华商人	枫华镇	118，73	收购书1~560元 6~8200元
捉迷藏	枫华镇外	602，197	3块鸭肉和3个兔尾巴

3. 朋友

正所谓在家靠父母，出外靠朋友。网络游戏中可就没有父母，只有朋友了。游戏中有许多朋友之间彼此心心相惜、肝胆相照，为了义气所私下组织的非正式小团体。没有充足的理由能完全否定所有的小团体都是封闭排外的，必定存在许多古道热肠的小团体，他们就像是黑暗中的灯塔，不会吝于对新手提供指引以及实质上的帮助。

4. 套交情

有句话说：“见面三分情”。在尚未与“目标”见面结下超过三分情时，即使是小小的要求，也很容易被视为有所图，是乱来。如果是亲朋好友偶尔吃吃他们的软饭，道也无伤大雅，但若仅是点头之交或萍水相逢就未免厚脸皮了。无论如何，有一天当你能自给自足、自强自立的时候，别忘了多多提携，照顾后辈新手。

5. 沿街乞讨

实在是下下策，如过不介意自己在另一个世界摇身变为好吃懒做、不要脸皮的人，旁人又有什么金玉良言好拿来相劝，不过对于某些存心赖帐和蓄意欺诈的骗子而言，他们的行为比乞讨更会受人鄙视。



唯美的诞生——《3D西游》内测评测报告

其实，在如今中国的网络游戏市场，不管是国产还是引进的网络游戏，都在本土化的道路上坚定不移地努力着，但真正从文化上对传统美学进行挖掘，却一直缺乏一个卓越的代表。但在《3D 西游》出现之后，所有的遗憾都将成为过去。有幸在第一时间得到《3D 西游》的封闭内测号，登录游戏终得以感受到这款游戏带来的奇妙感觉。

水墨画风不掩强悍技术

在登录《3D 西游》时，就被那唯美的画面深深地吸引，但在真正进入到游戏之后，才发现登录画面原来是如此不值一提。在画面的风格上，除了照顾游戏本身的需要外，《3D 西游》还充分利用了目前网络游戏 3D 技术的优点，尤其在人物建模和背景贴图上，利用大量的多边形来营造一个非常真实的效果。

如果说以DOOM3为代表的国外3D游戏在图像技术尤其在外形贴图上采用了非常具有金属质感的材质来贴图的话，那么《3D 西游》就是采取了符合东方人尤其是中国人审美习惯的水墨贴图，这在如今的 3D 游戏领域，可以说绝对是一个划时代的创新。

或许是对于欧美 3D 游戏的"3D 技术"已产生"审美疲劳"，或许是这种水墨画风让从小看连环画成长起来的我们感觉到熟悉，或许是骨子里面流淌着的"龙的传人"的血液，我在第一眼看到游戏时就被深深打动。

游戏地图丰富多彩

由于还处于封闭内测阶段，《3D 西游》仅开放了一张地图，根据此前了解的资料，《3D 西游》的地图在游戏中将占据非常重要的作用，因为它将与游戏之中最具有特点的"关卡"整合在一起。

说到《3D 西游》的"关卡"，就要说到《3D 西游》本身的特点了。《3D 西游》是一款具有中国传统章回小说风格的关卡制游戏，通过"关卡"将任务系统和地图系统联系到一起。不过，目前地图系统只开放了部分，写这篇文章时任务系统即将开放，但由于没有感觉到这两个系统 1+1 ＞ 2 的好处，所以就不多说了。

目前开通的这幅地图包含了非常丰富的内容：新手村、长安城以及庞大的练级区域，整张地图的最大特点就是在所有的地点非常协调地统一在一起。

此外，该张地图还有一个特点——大，与现在流行的网络游戏小地图相比，这张地图确实是太大了，而且根据目前的测试表明，即使在人数达到服务器上限时，只要网络速度正常，基本上不会出现卡线、掉线的情况，这对玩家来说简直太有吸引力了。

游戏内BBS系统与众不同

在网络游戏中进行群聊、私聊、公共聊天室聊、公会聊、好友聊，几乎在上世纪 90 年代中后期出现的各种聊天方式在网络游戏中都已出现。不过，它的一个很大的弱点逐渐暴露出来：玩家下线之后，聊天消息随着就消逝。

这一点在《3D 西游》中得到了很好的解决，因为 BBS 系统被引入到游戏内，它最大的好处就是方便玩家与玩家之间在游戏中进行交流。它使得玩家和玩家的交流变得更加立体化，玩家可将自己的意见、想法、观点甚至拍卖物品放到游戏内的BBS 系统上，而不用再退出游戏去那些专业的游戏论坛提出自己的观点，这对玩家来说无疑节省了大量的时间。

服务器登录良好

对于网络游戏，特别是对于网络条件并不是非常好、大部分用户还是在使用 ADSL 宽带的中国网络游戏用户来说，服务器的状态，登录服务器的要求就变得非常重要了。为了完成本测试，笔者特意在小区宽带、专线宽带、电信 ADSL 和拨号上网这 4 种上网方式之中进行了测试。

不过，由于本次内部测试服务器在线人数是否处于峰值的数值我也不是特别清楚，就按照每天晚上 8 点的上线来统计的话，使用前面 3 种上网方式基本上没有太大的区别，游戏没有明显的延迟，执行基本流畅，在网络状态不是很好的状况下，会出现少量的跳帧。而对于拨号上网来说，能登录游戏，有较多跳帧。不过现在如果还有人用拨号来玩网络游戏的话，我也只有说"I服了You"！

由于本次测试只是内部测试阶段，更多的游戏资料还没有真正公布，这里只是管中窥豹，抛砖引玉。



作为本年度国内网络游戏的排头兵，《3D 西游》将在传统新年到来之际献给你一份节日的贺礼！

评测电脑配置

CPU：Intel 2.8G　显卡：GeForce FX 5900 256M
内存：DDR500 512MB × 2　硬盘：IBM 120GB/7200 转
操作系统：Windows 2000 Pro SP4

记者手札

本次专题消耗了我太多的精力，之所以要写下这篇记者手札，是因为觉得有必要记录下我刚刚度过的这段日子——噩梦般的两个星期。

我一直认为自己的胆子很大，小时候在电影院看《黑楼孤魂》，同去的都闭上眼睛，我硬是挺着看下来了，为此我在同学中颇得意了一阵。此后恐怖片也看了不少，什么《猛鬼街》啊、《活跳尸》啊，可能是因为看到它们时那些特技有点儿过时，觉得那些骷髅僵尸什么的透着假。大多数场面就是往画面上泼血，估计拍电影时，导演肯定经常发表意见："我说，这屋里血也太少了吧，再红点儿，多弄几根肠子。这儿拍恐怖片呢！"剧务就吭哧带喘地叫上三五个跟班，每人扛上两桶猪血鸡血什么的泼在墙上，一边泼一边念叨："跟导演说说，以后咱还是拍青春偶像剧吧，省钱，找个游泳池、学生公寓，一个月一百多集就出来了。别拍恐怖片了，一天跑趟屠宰场，忒麻烦。"

后来看了《幽灵船》、《小岛惊魂》，虽然气氛营造得像那么回事儿，也没觉得有多吓人。《午夜凶铃》确实震了我一下，日本人一向擅长制造这种让人觉得神经不正常的玩意儿，看多了也就麻木了。至于玩游戏，那是天大的赏心乐事，我会怕恐怖游戏？屁话！只有游戏怕我的份儿。一个人打《生化危机》我最多觉得头皮有点发麻，玩DOOM3拿着火箭筒时心里也挺踏实。可对于专题，单凭以前了解的这点素材可差远了，于是我决定在这两周恶补一下。

《寂静岭》系列要重新熟悉一遍，《钟楼3》、《零・红蝶》、《永恒黑暗》、《吸血鬼——化妆舞会》都要见识一下。光玩游戏还不够，为了了解游戏和电影作为声画艺术的共通之处，那些没看过的经典恐怖片也要逐一买来看看。从东方的《咒怨》、《笔仙》，到西方的《驱魔人》、《惊天食人族》；从库布里克的《闪灵》到希区柯克的《精神病患者》，我如同打开了潘多拉盒子，自觉地将梦魇带入自己的世界中。这段时间，任何离奇响动或是角落的黑影，都会让我打冷战。我甚至觉得，自己会因此精神不正常，直到我看到那部国产的《闪灵凶猛》，我笑了，笑到眼泪直流。我觉得，我应该感谢那位名叫阿甘的导演，是他和他的充满人文关怀的影片把我从无底的黑暗深渊中拯救出来；《闪灵凶猛》充满了积极乐观的精神，让我克服恐惧，重新振作。我记得那片的主旨，就是最后那女的忽然正八经来一句——"俺觉得，俺们应该跟动物好好相处"。

最后，我要特别感谢我的朋友老黑在《寂静岭》部分的评论和陈彬对美术风格的建议。谢谢你们！

Littlewing
littlewing@popsoft.com.cn





噩梦解析

——由DOOM3看恐怖游戏的气氛营造

■本刊记者 Littlewing

维修工麦克·罗根在挖掘场的走廊中打开手电，手电暗淡的光圈顺着地面上的血迹向前移动，寻找声音的来源。愈发清晰的水滴声好像压路机在有规律地敲击地面，在他的心房中发出“砰砰”的沉闷回响。麦克的肠胃开始蠕动，头发连根竖起，他舔了舔干裂的嘴唇，把手电指向通道尽头。他看见了那个东西，就在尸体的旁边。

它就在那儿，蹲在地上，后背拱起，双眼凹陷，眼珠闪耀着绿色的光——它的眼睛紧紧地盯着他。麦克甚至没有感觉到，自己的手指是如何扣动扳机的，12发手枪子弹全都倾泻在“它”的身上。硝烟过后，通道又恢复一如既往的沉寂。麦克扔掉手枪，掏出他最后的武器——电锯，缓缓地走近。原来“它”不是什么恶魔，只是一堆盖在备用物资上乱蓬蓬的毛毯，那双深陷的绿色眼睛，变成了物资箱上电子锁的指示灯。

这时，麦克突然感觉脸上有什么冰冷的东西，他抬起头，一张死灰色的嘴从天花板的洞口露了出来，粘稠的液体从它嘶嘶作响的嘴中滴下。怪物猛扑过来，麦克闪过了它有力的前爪，但怪物锋利的指甲依然抓到了他的前额，一片皮肤卷起盖到了麦克的眉毛上，好像一张脱落的墙纸。鲜血喷涌而出，麦克眼前的一切都笼罩在红色的薄雾中。他猛地把电锯插到了怪物的小腹中，转动的锯齿将怪物的内脏割得四分五裂，一团团血红的东西从怪物的体内飞出，空气中开始弥漫令人作呕的味道。

麦克喘着粗气把电锯从怪物的尸体内拔出。在电锯表面的反光中，他看到了自己的脸。他的手脚如同被绳索绑住，再也无法移动。那是一张死灰色的，无法做出任何表情的脸，唯一能移动的，是那双充满恐惧的绿色眼睛。

如果你的电脑够劲到能让DOOM3这样的怪兽有演出的舞台，那么你一定不会对以上场面感到陌生。我一直固执地认为，DOOM3是一款恐怖游戏，射击只是陪衬。与《寂静岭4》或《尸人》这些实至名归的恐怖游戏相比，DOOM3的怪物凶残有余，恐怖不足，少了点魂灵在空中漂浮的写意；主人公的战斗力堪与Boss媲美，玩家无法经历在其他恐怖游戏中受尽折磨的脱逃过程，或者在无助的死亡中感受恐惧和不适，他们最不愿看到的主人公逃出魔掌或反戈一击也会在DOOM3上演。那么我为什么还要说DOOM3是一款恐怖游戏呢？因为它具有可制造“恐怖”这一情绪的全部因素。玩家应该感谢约翰·卡马克的悲天悯人，你们之所以不会被DOOM3的梦魇困扰或是一定要打开手电才能在夜晚回家，是因为卡马克让故事发生在了火星基地，而不是你家的楼道。要营造恐怖气氛需要哪些要素？对现实的背叛？层出不穷的悬念？压抑的音乐？阴暗抑或血腥的场面？这些都太虚无缥缈了，我希望在这篇文章中把它们具体化。用这些要素去验证曾吓倒你的经典桥段，你会发现伊藤润二（日本著名恐怖漫画家）没什么编剧的才华，他只不过是把这些要素排列组合，或让它们同时出现。你会释然为什么他的故事一向没头没尾不知所云，因为他深谙吓人根本不需要什么剧情。如果读过此文，你发现自己很有恐怖片导演的天分，或者适合做恐怖游戏的策划，别忘了给我写上一封感谢信。



如果某天清晨醒来，你发现你再也无法离开自己的屋子，你会不会丧失理智？——《寂静岭4》



透过淡绿色的反光，博士的脸已经没有丝毫生气。
——DOOM3



The Room 空间

经典恐怖片有一个共同点：《小岛惊魂》无人居住的老房，《闪灵》因大雪封山而与世隔绝的旅馆，《纸屋》中安娜画在纸上的房子，《异形》的太空舱——导演需要一个幽闭的空间来形成压迫感，处理光影和声响。而国产影片《天黑请闭眼》堪称反面教材，剧中过半篇幅采用近景和特写，连玩杀人游戏的酒吧都没有全景表现，完全靠角色的狰狞变脸、撕心裂肺的尖叫、寂静间轰鸣作响的音效来吓人。故事到底在哪里发生观众都不清楚，又如何能有身临其境的恐怖感？

恐怖游戏同样需要这样一个空间。由于镜头远近的不可控性和技术的限制，这一空间比电影更小、更封闭。DOOM3的空间给人一种极度的隔离感，目光所及，全是金属的黝黑冰冷，鲜血的触目惊心。在DOOM3的空间中，你感觉不到时间的流逝。仿佛时间也被层层的金属门分割保存，凝固压缩。除了几个串场的NPC和丧心病狂的博士，你根本感觉不到丝毫生命的气息。与恶魔对抗并不可怕，可怕的是明知前方毫无希望，依然要不停地走下去，一步步远离世界，无可救药，无法回头。DOOM3用金属门、电梯将整个火星基地分割成一个平铺开的有机群体，实际上把空间意识转化为了时间进程——简单说，就是用空间的推动来代替依靠时间推动故事进程的表现手法。DOOM3每一个被割裂开的小房间，都是整个纵深空间的有机组成部分。梦魇就隐藏在这些房间的阴影中，它们从你的头顶、身后、两侧向你靠近，用有力的手臂和牙床粉碎你的安全感和你的头颅，而你无处躲藏。这就是卡马克的用意所在，如果你在露营时不愿钻入木乃伊形的睡袋，或者一个人坐电梯时烦躁不安，那你最好不要玩DOOM3，它的压迫感会加重你的空间幽闭症。回荡在漆黑甬道中的怪笑，怪物逐渐迫近的脚步声都不如你身后自动门关闭的声音更令人精神紧张。你会无法控制太阳穴四周神经的跳动，是因为那扇门的关闭，意味着你将重温两分钟前发生在上一个房间中那血淋淋的噩梦，你将再次被圈入一个无法逃遁的恐怖囚牢。DOOM3让你游历在这样一个由复杂多样房间构成的进程中，完全忘记时间的推移和游戏外的任何东西。id用鲜血、黑影、金属箱把每一个空间的封闭和危险，在一瞬间直观地传达到玩家的脑海中。与哥特式教堂那种把人们扔到巨大的空间里，让他们感到渺小而祈祷上帝庇护不同，DOOM3的小空间更突出无助感、危机感、烦躁感，从而激发玩家求生和脱逃的本能，排斥理性和情感的存在。

幽闭环境的构建在《寂静岭3》的变异教堂中得到充分展现。狭小的空间内，装饰完全与现实一致，不同的是，里世界的用色极不协调，深绿、血红组成的梦魇，在流淌着鲜血的狭长走廊中呈纵向透视，以难以置信的力量进入到红色背景之中，红色背景也用均等的力量与之抗衡，游戏中的空气仿佛变成液体，在主角周围滞涩地流动，令人窒息。


我想，他会提醒你忘记锁门的后果。——电影《德州电锯杀人狂》

要身临其境地体验幽闭的感觉，就必须采用第一人称视角。在电影中，通过主角的眼睛来表现危机的临近和空间的压抑，已是司空见惯的手法。这也是DOOM3在带入感上强于其他恐怖游戏的根本。作为恐怖游戏的代表，《寂静岭2》的动画画面常常尾随着亡魂的视点，令人躁动不安，昭示着威胁就潜伏于外表平缓运动着的镜头之中。而事实上，詹姆斯面对的是自己的心魔，所以，吓人的要素，根本就不在于画面里那张鬼脸的狰狞。《寂静岭4》可能是出于同样的考虑，在室内时也采用第一人称视点。

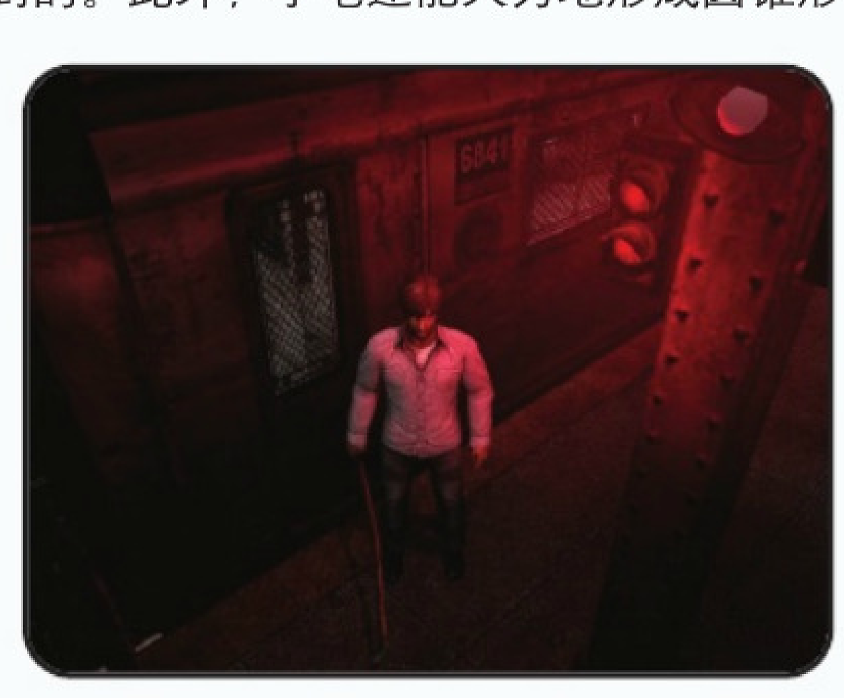
并非室外场景就无法营造恐怖感觉，这里所说的空间，也成为恐怖作品的一种象征。在游戏中，室外的恐怖空间往往通过人为手法加以控制，比如最常见的“雾”，它将你的视线禁锢在眼前方圆几米的地方，将广阔的室外分成两个空间，即主角视线所及的狭小空间和无穷无尽的未知空间。“已知”与“未知”的比例如此悬殊，叫人如何不心生恐惧？

The Light & Shadow 光与影

打开手电，你总是会获得“惊喜”。
——DOOM3

光线与阴影的组合，是营造恐怖气氛最常见的手法，光线在游戏中的作用绝不仅限于照明，而是游戏借以表达主题的重要工具。光线通常分为自然光和人工光，自然界的光线显然更富视觉感染力和艺术价值，但由于技术限制，游戏引擎对大面积光影的表现尚无强有力的解决手段，通过人为制造的人工光成为游戏气氛的主要表达方式。与舞台灯光或电影中的复杂光线不同，恐怖游戏中的光线大多有套路可循，大部分恐怖游戏的光效如同在流水线上生产出的一样，缺少人性化的创作。下面就让我们将恐怖游戏中常用的光线运用手法一一解读。

黑暗是一切恐怖的来源，它的可怕就在于黑暗中的一切都是未知的。手电作为揭开未知的工具，被赋予了特殊的意义。手电给你一点希望，在恐怖游戏中它把场景种种的异象重新拼凑起来，让你用联想来感受周围的恐怖。这就是为什么《零》、《寂静岭》系列、DOOM3、《尸人》等游戏都把手电筒作为最重要的道具的原因。它的存在类似摄影机的特写，它只能给主角脚下提供微小的光亮。当你走入漆黑一团的屋内，手电筒那一缕昏黄的光柱只能让玩家模糊地看到破损的桌椅、墙壁上的血迹、牢笼、刑具……于是你开始对这个恐怖的房间展开联想——“在这间房子里发生过什么？”“在黑影中还有什么？”你渴望，又害怕知道手电限制住的可视距离以外是什么，这种既渴望又害怕的心情，正是玩家在恐怖游戏中希望得到的。此外，手电还能人为地形成圆锥形的光照，恐怖游戏中的祭坛、尸体、雕像往往采用顶端光源照射。《尸人》中透过丛林缝隙射下的一缕微光，《钟楼3》中用帘幕将雕像发出的光控制成圆锥形，停尸间的顶灯……在这些场景中，光线从头顶泻下，形成一个圆锥形投射在地上，将主体笼罩其中。这样的画面给人最大的感觉就是“孤独”，主体与周围的环境被完全隔离，给人一种极度无助的感觉。在没有顶端光源时，用手电筒打在地上的圆锥形光柱，也能给玩家以同样的孤立感。



信号灯的红光染红了整个画面，你能闻到血腥的味道。——《寂静岭4》

引入颜色更加缤纷的光线到场景中，来传达恐怖的意境，在电影中是常用的手法。早期的恐怖游戏因条件限制，通常采用单调的冷光来照明，即使光源为有色光，照在角色或物体身上也很难表现出光线的色彩。而DOOM3凭借自身引擎在光影上的卓越表现力，将光线的颜色和游戏的氛围完美地结合在一起。比如DOOM3中邪恶博士在面对屏幕讲话时，荧光屏发出的淡绿色光线投射到博士的脸



油灯在妮可的身边勾勒出温暖的光晕，用剪影效果把楼梯的阴暗和前方的未知空间联系在一起。——电影《小岛惊魂》



一缕阳光照在轮椅上，辅以大面积的斑驳黑影，充满张力的构图让你在和煦阳光中感觉不到丝毫暖意。——《寂静岭3》

上，让他本来就狰狞的面目显得愈发阴森；地狱中的火焰，将牛头怪的身体染成血红。这种将绿色与邪恶、红色与恐怖联系在一起的表达，历史渊源可回溯到19世纪的舞台效果设计。同时设计者也用场景中显示的主要物件——荧光屏、火焰等，说明了这些有色光的合理性，而不是像少数恐怖游戏或国产恐怖片一样，只是让画面笼罩在一片赤红或惨绿中，却不解释光线的来源，单纯为了吓人而刻意涂抹色彩，就显得有些做作了。

用光线的冷暖来构造视觉氛围并不稀奇，暖光照射有种祥和安静的感觉，冷光则透出丝丝不祥，这是众所周知的事情。但仅靠冷光就能表现出恐怖视觉么？暖光就一定无法制造阴沉效果？其实冷光的含义是一种模棱两可的主题，只有在阴影的映衬下才会显得阴森恐怖。《惊心食人族》里伫立在麦田中的稻草人在正午的强光照射下，形成强烈的逆光效果，正面完全被阴影笼罩；《闪灵》的旅馆楼道，永远是橘黄的日光灯，但延伸向远方的阴影，却让你感不到丝毫暖意。《寂静岭4》的恐怖感觉之所以不如前几代，最大的败笔就在于场景过亮，即使光线均为灰、蓝、白等冷色，但缺乏因阴影的映衬，画面没有足够的层次和错落感，也就少了撼动人心的力量。DOOM3有许多采用暖光的场景，比如有天窗的屋子里面琥珀色的光，都是由天窗外火星基地表面折射而来。尽管光线让人觉得温暖，但在死灰般了无生气的金属墙壁包围下，阴影犹如择人而噬的怪兽匍匐其间，加上占据主导地位的黑色系背景，营造了整体的阴郁效果。这种通过暖光和阴影的矛盾构造的病态氛围，通过DOOM3硬件光影的进一步渲染，让恐怖感觉在不知不觉中弥漫。DOOM3也在多处采用了侧向打光的方法，僵尸从角落出现或蜘蛛女王现身时，光线从一侧打来，把他们的脸和身体纵向分为明暗两半。说明他们既是活人，又是死人。“阴阳脸”作为一种分裂的象征，表现出你所处的世界已不完全是现实，而是与地狱交织在一起。

在电影中普遍运用的手法被设计师们移植到了游戏里——光线的冷暖只是辅助，阴影才是营造氛围的主导因素。



即使青天白日还是让人通体恶寒，强烈的逆光效果让阳光凝结。——电影《惊心食人魔》。

恐怖游戏中的十个经典瞬间

《突变怪物》：被异形感染的同伴，犹如一颗颗定时炸弹，此刻还在与你共进退，下一秒就变成凶恶丑陋的怪物……

《寂静岭2》：还差一步，玛利亚就能随我逃出肮脏的医院，然而我的自私将自己这具行尸走肉送上了电梯。电梯夹住了她的手，大铁头在门外肆虐，野蛮的杀戮、鲜血填满了门缝外的那个世界，渐渐地，玛利亚的手垂拉了下来。

《寂静岭3》：最终Boss倒在了我的枪下，一切全都结束了。不！还没有！当我找到老朋友道格拉斯时，我杀了他！奇怪的是，我感不到丝毫悲哀……

《寂静岭4》：每次离开房间，我都将目睹一个无辜者的死亡，每次回到房间，门外的墙上就多了一个手印……死的人越来越多，手印也快接满了那堵墙，还差一个位置，现在，我才意识到，那个未知就是留给我的……

《零》：在阁楼上，我找到了姐姐，她正痴痴地望着前方，顺着她的目光，我向前望去……世界只剩下了黑白两色，一个熟悉而又陌生的女子站在一堆尸体中，她口中流淌出的猩红色的污血是那样可怕。那个女子与身旁瑟瑟发抖的姐姐，不正是一个人吗？

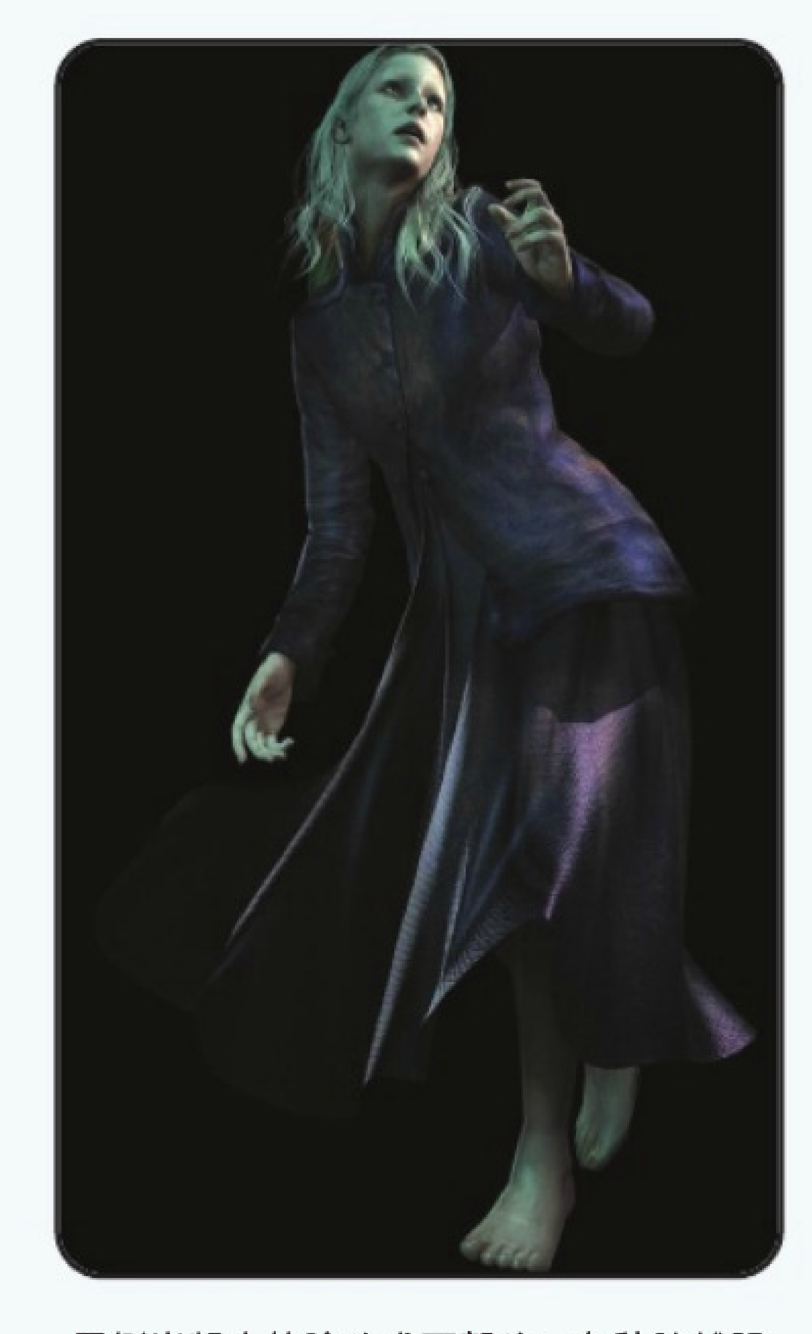
DOOM3：永远不要在DOOM3中照镜子，镜中扭曲的表情会加剧你死亡的痛苦，唯一的好处，就是能看到自己的后脑勺是如何被敲成碎片。

《飞跃疯人院》：荒凉压抑的美国南方小镇上，脸上缠着绷带的男主角，走到几个蹲在地上玩的孩子面前，而当他们抬起头让你猜谜时，你将看到他们的面孔。你就会明白，那个有两张嘴的孩子的母亲对他做了什么。

《九怨》：在西之透过墙上的小洞朝墙对面望去时，本以为能够窥探得到情报的你，可否知道姐姐暮叶惨白的眼睛也在望着你？那个姐姐，那个用九种生物的尸体，在血红的大箱子里融合的化物……

《侠盗猎魔》：你用形态各异，功能不同的各种肉搏武器悄悄地接近那些运气不好的混蛋，用三种暴力程度各不相同的手段华丽地替他们开膛破肚。等你以为你已经习惯了血腥、内脏和乱飞的人头，你发现那用猪猡和人尸首缝拼起来的怪物会证明你是错的。

suffering：Carnate岛监狱上噩梦般的生物满地爬，它们本应只存在于精神病人的臆想中。但是当你从监视器里发现一个步履缓慢的身影正在从身后接近，怵然回身却空无一物，你不禁怀疑自己也许正在某人的梦中。



用侧光将人的脸分成两部分，有种跨越阴阳界的效果，说白了就是她已经一条腿迈进了棺材。

声音 The Sound

比起画面效果的营造，要实现音响效果的逼真，在技术上难度显然低得多。但要将声音有机地与游戏内容结合，更典型、深刻化游戏主题，并不容易。在这里我们有必要谈谈著名的《生化危机》系列，我从不否认这一系列的经典程度和可玩性，但《生化危机》却不能算是货真价实的恐怖游戏，仅从音效表现上，它比《鬼屋》（Alone in the Dark）、《心魔》（The Devil Inside）就颇为逊色，更别提风头正劲的DOOM3和《寂静岭》系列了。

《生化危机》采用了二流恐怖片用滥的两个手法，即突然出现的声响和寂静中回荡的脚步声。吓人并不等于恐怖，在长时间静止的、只具备单一信息的场景之后，突然插入轰然作响的音效确实能吓人一跳。对于在《生化危机》中度过了个把小时的玩家来说，打开一扇没开过的门之前，多半会想到：当自己踏入这扇门，最先听到的肯定是僵尸的吼声。事实上这声音并不在玩家意料之外，之所以玩家还是被吓一跳，是难以克服的生理反应。就像面对一只砸过来的拳头，我们就算知道它会在眼前一毫米处停下，可还是没法控制自己眨眼。《生化危机》中回荡在耳畔的脚步声作为突如其来的轰响的前奏，占据了游戏的大部分时间。我不得不承认它让我很不适，可在度过了最初10分钟对寂静的恐惧之后，留下的只有单调和烦躁。我就讨厌这种拿着两三种音效翻来覆去吓唬人的，一点技术含量都没有。



这个经典瞬间来自希区柯克的《精神病患者》，主角一半身体隐藏在阴影中，昭示着他分裂的性格。

让我们来看看其他恐怖游戏是怎么处理声音与视觉环境的关系。DOOM3的声画之间，采用了多种蒙太奇组合，每种组合都有其特殊的视听效果。从步话机中战友的呼救到瞬间的一片嘈杂；从机器的巨大轰鸣到能听到自己呼吸的寂静，声音的变化在不停挑动你的神经，支配你的情感。而当你在狭窄压抑的通风道中匍匐前行，喘息、狂笑、吼叫透过通道墙壁传来，让你的思绪循着声音折射的轨迹，寻找恐怖的源头。



强有力的高角构图和令人绝望的弥漫血色，将空间压抑感营造得淋漓尽致。——《寂静岭3》

声音本身的特性同样重要。我们对某些声音本能地产生抵触，比如刀刮玻璃的声音。它的振幅与音色，和猿猴在遭遇恐怖时发出的嘶叫非常接近，我们的祖先对这种声音的惧怕，也遗传给了现代人。《寂静岭》系列的声音都是从现实中采集后处理的，它精心选取了大多数人类天生抵触的声音，例如遍布前三作的金属共鸣，就是制作组从建筑空地、钢铁厂与金属粉碎机采集后组合到一起的。野兽的低吼、儿童的嬉戏声、喘息、水滴……这些素材在经过加工之后，烦躁、压抑就会传染给玩家的每一个脑细胞。

简而言之，音色和音画组合是恐怖游戏声音创作的基础。生活中没几个人会在意身边他人的一声叹息，而对于恐怖游戏的开发者，他们的目的，就是让这声叹息在游戏里犹如炸雷一般，震撼玩家的心房。

The Tools 细节


手印——人死前最后的挣扎。——DOOM3

要营造出恐怖、潮湿、肮脏、阴暗的气氛，离不开对细节的着力刻画。举个例子，仔细回忆你看过的恐怖片或玩过的恐怖游戏，他们是如何表现环境的阴冷的？答案是呵气，从口中呵出的气，表现出人物正处在温度极低的环境中。除了烘托气氛，细节另一个作用就是令你将心惊肉跳的瞬间，深深地刻在脑海中。当你想起那些令你不寒而栗的恐怖游戏，你的头脑中最先出现的是什么？是游戏中令你记忆犹新的某个细节。它已成为这款游戏的象征符号，潜伏在你最深的梦魇中，等待你潜意识的召唤。

这样的例子还有很多，但我并不推荐你去通过玩大量的恐怖游戏或者看恐怖片、恐怖小说来把它们找出来，因为我已这样尝试过，并度过了噩梦般的两个星期。我可负责任地说："你会很害怕，后果很严重。"

我只想举一个例子来说明细节的作用——照镜子。镜子作为恐怖作品中最常用的道具之一，由于外界光线的不同，反射出的往往并非现实中的模样。它对现实的反射和扭曲，使其经常被恐怖作品选为沟通现实与异世界的纽带。詹姆斯在寂静岭的冒险始于镜子面前，一个被内疚、自责折磨得人格分裂的中年男人出现在镜子的那一头，它究竟是现实的虚幻镜像，还是镜子这边"我"的真实写照？镜子那头的"我"是善还是恶，我如何才能逃脱另一个"我"为自己度身定做的赎罪之地？玩DOOM3时，我会打开任何一个房间的门，除了厕所。至今我还无法忘怀第一次进入游戏里厕所的场面。我轻轻推开门，里面一片漆黑，只有水滴以永不改变的频率落下，在空旷的黑暗中回荡。我打开手电，眼前突然出现了一张充满不安、惊慌的脸，面部的肌肉被恐惧扭曲。我拿出霰弹枪拼命地射击，硝烟过后，才发现那不过是我自己在吓唬自己而已。突然，镜中的一扇门打开了，一具僵尸从里面缓缓走出，向镜中的我举起手中的铁棍。当你猛地回头，发现那张溃烂、冰冷的脸已与你咫尺之近，你似乎能闻到他口中的恶臭……


这张面具化的脸孔给人的印象绝对深刻。——《钟楼3》

你会发现，那些在恐怖游戏中令你记忆深刻的细节，都是生活中能遇到的：午夜响起的电话铃声、屏幕上只有雪花的电视、已暗淡模糊的血迹、有一双空洞眼窝的面具、鬼影憧憧的窗口。如果你总是在关灯后，对窗外的黑影产生联想，或者在踏入厕所时，下意识看一眼镜中的人还是不是自己的话，就说明你已中毒不浅了。


玩过DOOM3，你会很容易理解，为什么很多人不喜欢晚上上厕所。

The Outside & Inside 表与里


在噩梦中的世界，永远不要回头。
——《寂静岭4》

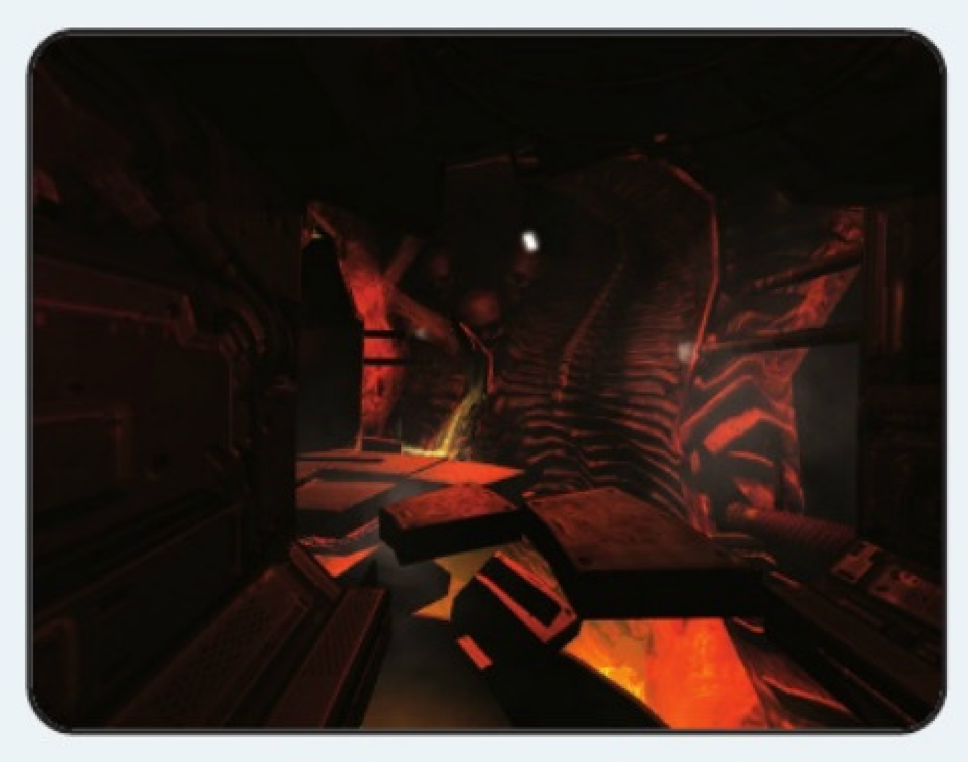
美国人对撒旦的恐惧远低于本·拉登在电视屏幕上的一次现身，那是因为你无法对一个明知是虚构的东西产生恐怖感。所以，恐怖游戏中的虚拟世界往往要与现实世界交织在一起，这就是《寂静岭》、《死魂曲》、《突变怪物》选择生活中的普通人作为主角的目的。这些游戏的主角都有一个共同的特征，就是没有特征，他们是平常生活中最不起眼的人。詹姆斯、西瑟、哈里、亨利，雀斑、营养不良、苍白的肤色、蓬乱的头发、稍显神经质……这些平常的名字、平常的容貌、平常的气质与身处现实世界的玩家之间几乎没有距离。根据心理学家阿德勒的解释，每个人都有先天的生理或心理欠缺，这就决定了每个人的潜意识中都有自卑感存在，从本质上来说就是生存的能力不足（精神的生存能力）。他们除了与玩家一样平凡，也兼具玩家的自卑感。

作为主角的操控者，玩家对角色扮演与恐怖游戏的参与动机是完全不同的。玩RPG是与现实中自我大相径庭的全新体验，是一种主动的扮演，玩家在游戏中的带入过程是主动的、积极的，是游戏人物赋予了玩家新的身份，说白了就是让玩家体验当英雄的感觉。恐怖游戏则正好相反，它要用这些苍白到几乎就是一个躯壳的主角来包容玩家的灵魂，从这个意义上说，你的精神与游戏中的主角们是一体的，键盘、手柄就是连接自身灵魂与虚拟自我的纽带，唯有这样，才能让玩家彻底地进入游戏所营造的世界观中，在“你”的世界中，让心灵接受颤栗的洗礼。

在完成了角色的带入之后，玩家距离恐怖神经的刺激源还有很大一段距离。在现实与超现实，或者心理世界甚至超自然空间连接时，人们会用现实的眼光来审视异世界，就会有很多未知的东西，这一未知就是恐怖之源。DOOM3中不断与地狱同化的场景让人有种沦陷的感觉，但如果让你完全在充斥着牛头马面的地狱中进行游戏，恐怕也就不会对那些面目狰狞的怪物感到恐惧了。《寂静岭》系列每作故事的始发站都是从“现实世界”（即所谓的“表世界”，根据官方设定，“表世界”仅仅是一个类似现实世界的地方）开始，噩梦世界（里世界）才是恐怖感的归宿。同样一个场景，在表世界中和平、安宁，而里世界则充满危险、肮脏且血腥。两个世界相互交融，你中有我，我中有你。

回想起《寂静岭》系列对表里世界的处理，《寂静岭2》表里世界的转化并没有明显的痕迹，两个世界的转化配合着詹姆斯情绪的变化。玛利

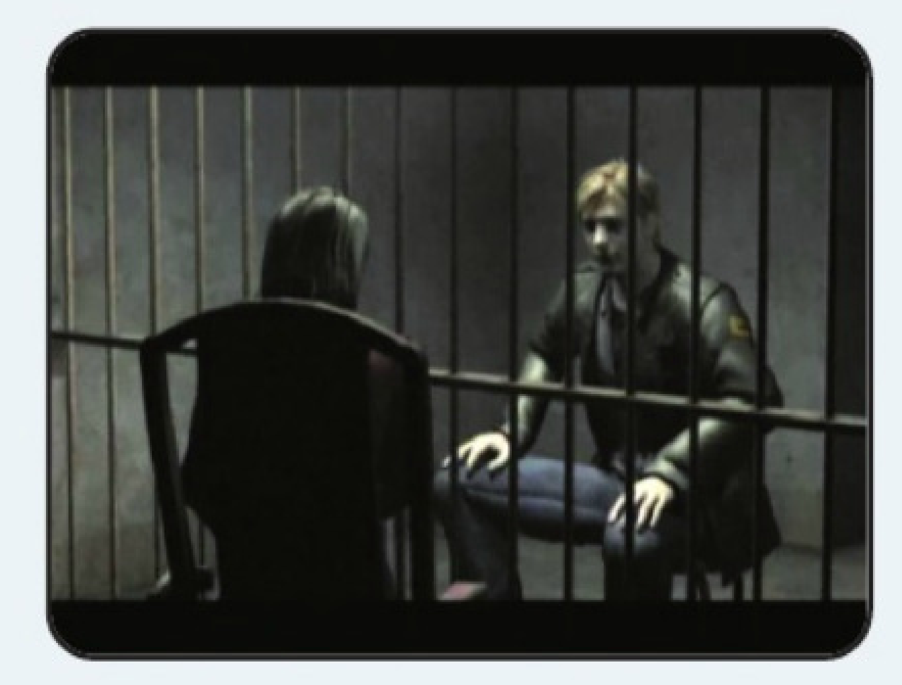

“里世界”对“表世界”的侵蚀，让人陷入绝望之中。
——《寂静岭3》


在地狱的的熊熊业火下，金属也会在脚下融化。——DOOM3

界限非常明显，表里世界的更替以阿雷西在西瑟体内的觉醒为依据：在商厦经历噩梦后，原来普通的环形广场被一片恐怖的黑暗笼罩，一道道白色悬梯从走廊上升到深不见底的黑暗深渊；在游戏后期来到二代中詹姆斯与玛利亚曾经到过的医院时，满心以为这个熟悉的场景可让你体验到短暂的安全，而深入之后却进入了异次元世界……在用震撼的影像还原西瑟噩梦世界的同时，游戏实际也向玩家们再现着他们自己的噩梦世界——我们每一个人的噩梦大概就是这个样子。“里世界”设定的最精妙之处在于，在游戏的前半段，噩梦世界与现实世界是割裂开的，而后半部分游戏则将这两个世界融合在了一起，让玩家不能分辨自己究竟是在现实中还是噩梦中。

亚在医院第一次被杀之后，原本破损的白色墙壁被厚重的裹尸布包裹，天花板、地板上到处是血迹，腐朽的味道刺激着玩家的每一个毛孔。当詹姆斯在旅馆了解到妻子之死的真相后，富丽堂皇的旅馆开始渗水，这是游戏中唯一一个没有肮脏、死亡元素的里世界场景，无数下落的水滴象征着詹姆斯的悔恨与痛苦。三代的表里世界

我们害怕什么？《黑客帝国》中墨菲斯的那句“当你所处的世界不再是真实，那么它是什么？”令观众的思绪在那一刻跌入万丈深渊。恐怖作品表世界与里世界的更替象征着玩家自我的迷失——在虚拟世界中保留了现实世界的基本框架，但恍惚的视觉、不合常规的画面语言营造出一个变异的恐慌世界，处处充满着疯狂的想象……

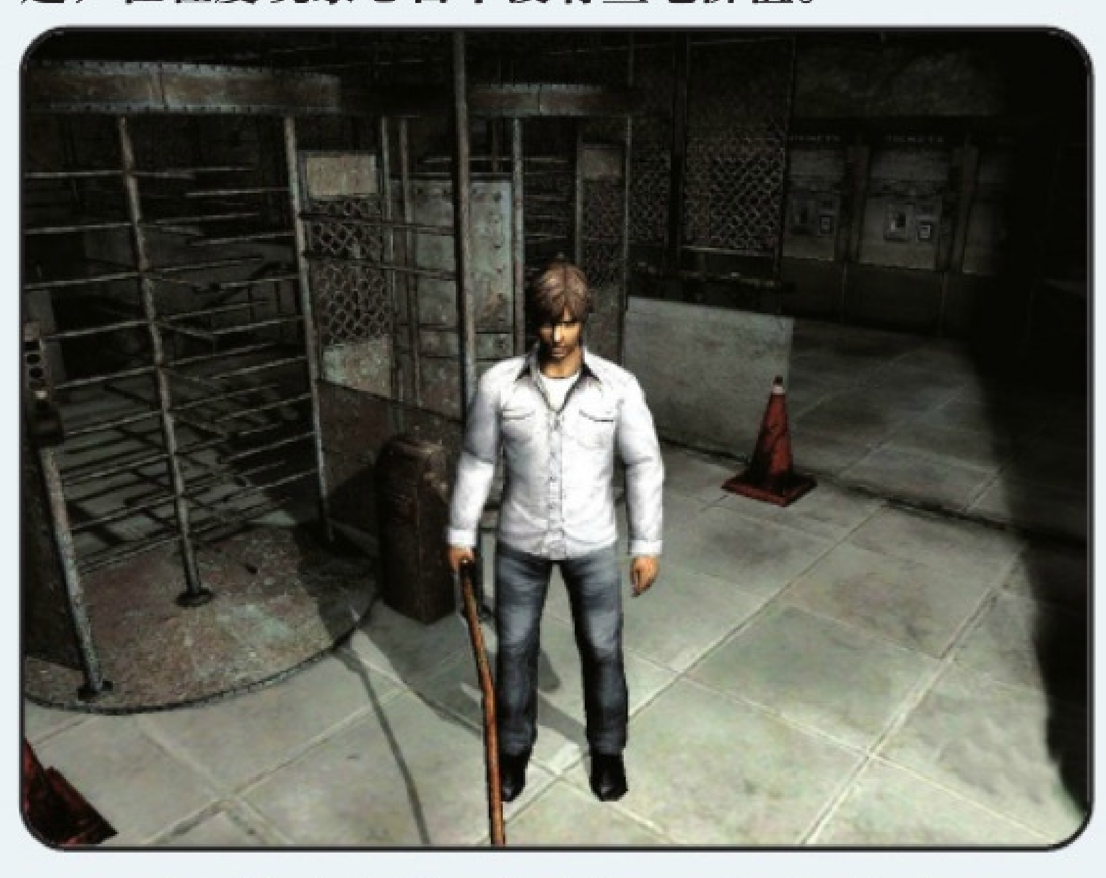

铁窗并不可怕，你要面对的，是将你永远与现实分割的心灵囚牢。——《寂静岭2》

写在最后——失衡的恐怖游戏

我一直在想，如果玩家沉迷于垃圾游戏，或者只被游戏表面的刺激元素吸引，是不是会打击那些踏踏实实做单机游戏的人。如果他们也仅仅是为了赚钱去搞网游或快餐产品，那么我们是否会面对没有单机游戏可玩的境地？所以，我才会写下这些文字，虽然我知道文中所谈的游戏或许被现今的网游玩家嗤之以鼻，但还是希望能通过这篇文章，让玩家更多地了解游戏文化，从本质上读懂恐怖是从何而来。

单机游戏制作成本在升高，而获得利润的手段依旧靠软件销售，它永远无法上升到网络游戏的运作模式，而恐怖游戏面对受众群体选择能力与涉入度的问题，就更难被大众接受。真正的恐怖游戏不可能让人感觉到丝毫爽快，大部分战斗毫无手感可言，对于那些每日在韩国网游中PK的玩家来说是标准的垃圾；充满宗教、欧洲文学、历史元素的谜题，在轻度玩家心目中没有丝毫价值。


从眼睛这个细节可以看出，此人的精神早已陷入癫狂。——电影《闪灵》


过亮的打光让《寂静岭4》的画面明显缺乏深度。

在玩家愈发浮躁的风气下，有恐怖之名而无恐怖之实的作品越来越多，这些“恐怖游戏”用面孔惨白的双头怪婴、蚯蚓般蠕动的长发女尸、因惊吓而扭曲的脸、到处爬满的蛆虫强奸玩家的神经。除了这些绘声绘色的视觉凌迟，游戏的剧情、音效也为“不惜一切让玩家感到不适”这一目标添砖加瓦。他们往往能在市场上取得骄人的成绩。然而其恐怖元素仅仅是多种刺激元素的一种，从本质上说，它与激烈枪战、爆破、名车、美女没有任何区别。僵尸扫荡完毕后，可与恐龙搏斗；把地球上原始森林中的怪物轰杀干净之后，外太空的巨大飞船也可作为新一轮战斗的舞台。

所以，当我们看到几乎将《寂静岭》前三作风格全面推翻，又严重偷工减料的《寂静岭4》时，不要悲伤，因为这种失衡是必然的。 P

海外传真

Gamespy

2004年12月30日

这个圣诞节对于《模拟人生2》爱好者俱乐部的成员可不寻常，Maxis和EA在《模拟人生2》的网站上联合发布了《模拟人生2》的“家庭美化版”。这个小工具允许玩家在他们虚拟家庭的地板和墙纸上绘制自己喜爱的图案，还可以更改户外的地形。Gamespy通过《模拟人生2》的聊天工具找到了游戏设计师Darren Futa。Futa透露了制作这个工具的原因：我觉得我们应该为《模拟人生2》的天才玩家们做点什么来展示他们的想象力。《模拟人生2》俱乐部的成员每周都给我们带来新的惊喜，发布在我们网站上的用户自己录制的游戏片断无不妙趣横生。他们利用游戏编辑器和其他工具，开发出了全新的游戏模组，一位玩家竟然建立了一个《异形》的模拟城市。最让人不可思议的是，当我让异形和正常人结婚，生出的孩子竟然长着蜥蜴的脑袋和人的身体！

IGN

2004年12月24日

IGN日前公布了他们的年度游戏得奖名单。《半条命2》一举夺得“年度最佳游戏”、“最佳FPS游戏”及“最佳图像表现”3项大奖。IGN盛赞这款游戏为是有史以来最佳的FPS游戏，画面精致，战斗充满娱乐性，有力的物理引擎以及人物面部细致的表现，加上充满神秘感的游戏剧情，都到达以前游戏所无法触及的领域。《罗马——全面战争》则拿下“最佳战略游戏”和“最佳音效”两个奖项。另外值得注意的是，《部落——复仇》则哭笑不得地获得了“最叫好不叫座游戏奖”（BEST Game No one played）。另外，《寂静风暴》（Silent Storm）获得了评审团惊奇奖（Biggest Surprise）。



PCgame

2004年12月25日

德国著名电子竞技选手Andreas “AAL” Lubbe最近写了一篇名为“CS Scripting?What for?”的文章，详细介绍了CS线上比赛的“黑暗秘密”。与局域网比赛不同，这个秘密只和线上比赛有关，其中甚至包括其他职业选手退役后，发布自己用于线上比赛的config。如果你看到那个config，你会无法相信自己的眼睛。其中充斥着更改速率的别名、对ex_interp的改动，当然还有臭名昭著的valve.rc文件。那个config可以使你所使用枪支的后座力大幅度减小，同时由于速率的变化，别人很难在你移动时击中你。当然，它也有反作用：游戏中如果有人隔着墙击中你，而且你恰好在墙边站着，那么你身体上喷溅出的血将渗过墙壁，从而使对手能判定你的位置。这些对于脚本的修改根本无法被抓到，只要你不在局域网上使用它们，你就是安全的。可想而知，一旦Valve能对此做出相应的改动，那些只在线上表现出色的战队就会消失，而目前，因特网还不能算是安全的比赛场所。



MOVIEHOLE

2004年12月22日

曾经出演《惩罚者》、《深海狂鲨》的好莱坞影星Thomas Jane目前正在筹备接拍下一部新作品，题材是时下好莱坞时兴的游戏改编电影，全球热卖的《细胞分裂》。游戏的原作设定是美国著名军事文学作家Tom Clancy，曾经为《猎杀红色十月》、《恐惧的总和》等大作编剧。有此基础，Thomas Jane对这部电影的质量充满信心。“派拉蒙对此类题材的电影一向把握得很好，我个人也很喜欢Sam Fisher这个角色，他坚强、果敢，充满了男子气概，我想游戏玩家也很崇拜他。我希望我们能尽快谈好合同的细节开始工作。”

影片的内容是时下流行的反恐与冷战相结合，Thomas Jane扮演的特工Sam Fisher因为两名中情局特工在阿塞拜疆莫名失踪而被派出进行调查，从而卷入了一场阴谋中。据悉好莱坞著名帅哥本·阿佛莱克将在剧中扮演中情局内奸，与Jane展开对手戏。而Tom Clancy的另一部著名游戏作品《虹彩六号》（Rainbow Six）也在投拍的计划中，派拉蒙有意的导演是华人知名大导演吴宇森。

法国论坛报（La Tribune）

2004年12月30日

法国论坛报（La Tribune）报道，法国政府积极支持育碧公司，反对美国艺电EA GAMES对其进行的股权购买计划。法国政府此举的目的是阻止美国艺电成为育碧最大股东，而使法国硕果尽存的游戏企业被一家美国垄断企业所同化瓦解为美国文化的阵地。育碧公司目前正在采取一系列措施避免美国艺电的收购。例如他们召开股东大会，说服大股东不要将股权卖给EA，还增加育碧最大的法国股东的股份，使美国艺电不会成为育碧的最大股东。另外，法国（L'Agefi）报报道称，法国传媒巨头维旺迪（Vivendi，旗下有暴雪、雪乐山、Irrational Games等公司）及位于法国的欧洲第一大游戏运营商Infogrames（Atari的母公司）都将支持育碧抵制EA收购计划。



2004年游戏业内第一起侵犯署名权案一审结束

■本刊记者 生铁



图为王世颖（左）和软星科技总经理姚壮宪（右）。

2004年11月3日，北京市海淀区法院受理了王世颖、房燕良对软星科技（上海）有限公司的诉讼。此二人原为软星科技员工，参与了《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的开发工作，二人于2004年3月和4月先后离职，在2004年8月该产品发售后，二人对其在制作人员名单中所处位置及头衔表示不满，并就此事起诉软星科技（上海）有限公司及产品发行商北京寰宇之星公司，要求其更正游戏说明书中的头衔、在《大众软件》及《电脑报》上就此事道歉并赔偿一定的经济损失。11月7日法院公开开庭审理此案，并根据《中华人民共和国著作权法》和《中华人民共和国合同法》的相关条款，作出判决，大意如下：

一、软星要在其尚未发行的《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的软件光盘和说明书中为王世颖正确署名为"第一顺位的主策划和剧情策划"（原说明书中署名为"创意企划"）；二、寰宇及软星公司要在《大众软件》上刊登向原告王世颖致歉声明以消除影响；三、驳回王世颖及房燕良要求经济赔偿等所有其他请求。

对于这一审判结果，王世颖和房燕良表示同意。而软星科技（上海）有限公司则对此判决不服，到截稿时止，该公司表示有可能在2005年1月10日～15日前对此判决进行上诉。王世颖现任北京腾武科技有限公司常务副总经理，房燕良现任北京腾武科技技术总监。

业界动态

《封神榜》公测在线人数近10万

2004年12月28日下午，金山召开新闻发布会宣布，金山第二款网络游戏大片《封神榜》公测仅过12天，在线人数已经逼近10万。并称根据百度搜索量12月27日排名，《封神榜》位列第三。金山公司总裁兼CEO雷军表示，金山在接下来的一个月还会投入超过2000万的市场费用，3条线路并进：第一，金山将与电信、网通合作，达成《封神榜》客户端下载站联盟；第二，将制作宽带新手开户卡1000万张，客户端500万张，全面投放到全国各大小区；第三，计划于各地小区展开"绿色网游"活动，实现点对点推广。

拥有"'金庸'小说系列姓名"就有奖

近日，中华网龙举办"寻找段正淳～我的名字很'金庸'"的活动。只要玩家的姓名与金庸小说中的人物姓名一模一样，并把证明身份的证件复印件传真到中华网龙"我的名字很金庸活动小组"收，就可以获得《金庸2》专属精美赠品，还有Nokia 7200手机、BenQ MP3随身听、LeSportsac侧背包、Sony Ericsson Z200中国香港限定机种等奖品。该活动到2005年2月1日截至。关于名字是否只限于主要角色的问题，中华网龙表示，只要是金庸小说里的人物就可以。

朝华和长虹有意高价收购世嘉

2004年12月30日，据朝华数字娱乐相关负责人透露，朝华集团欲收购日本游戏厂商世嘉部分研发业务。消息显示，收购价格在2亿到4亿人民币之间，而联合朝华收购世嘉的另一家企业是长虹集团。日本世嘉株式会社是世界排名第一的娱乐设施运营商和个人游戏开发商，与微软、索尼齐名。据悉，朝华此次收购的主要目标是世嘉旗下最重要的家用机游戏制作部门SONIC TEAM。

少林寺授权网络游戏《少林传奇》

2004年12月31日，纬创资通子公司玩酷科技宣布，旗下历时两年多自主研发的武侠题材3D网络游戏《少林传奇》经过少林寺独家授权。该游戏中武功的一招一式都来源于少林寺，是运用动态捕捉技术"MotionCapture"把真人演练的武功招式收集起来直接运用于游戏中的。

iQue神游举办"2005 iQue情侣秀"

2005年1月10日～3月13日，iQue神游科技联合各界媒体举办了"2005 iQue情侣秀"活动。活动以星期为单位，8周内共诞生24名"iQue人气情侣"。每周得



周冠军奖品


周亚军奖品

票排名前三位，分别赢得“iQue人气情侣”周冠军、周亚军、周季军。而8名“iQue人气情侣”周冠军才有资格进入“星探选秀”阶段，角逐“iQue完美情侣”大奖。主办方提供了诱人奖品：周冠军获得“中国龙”限定版小神游SP，周亚军得到神游机套装一套（含5款游戏及10本精装手册），周季军则得到“铂金版”小神游GBA一套。详情请登录：www.popsoft.com/subject/ique/。


周季军奖品

RAZER赞助《反恐精英》EYEBALLER队



2005年1月3日，上届CPL比赛的冠军EYEBALLERS宣布了他们的最新赞助商——RAZER。EYEBALLERS表示，很荣幸能够使此

2004电子竞技收官战，

奥美电子竞技王中王争霸赛落幕

■本刊记者 Sir William


奥美电子（武汉）有限公司电子竞技部总监陈望治

2004年12月30日，“奥美电子竞技王中王争霸赛”CS总决赛在北京拉开帷幕，从全国8个赛区中脱颖而出的8支代表队和主办方确定的4支种子队展开角逐，最终入围的四强为wNv、wNv.cn、Abit Strike、9EZ。12月31日上午9:00，四强赛在朝阳区三里屯的乐酷酒吧举行。

由于本次比赛只有冠军才能获得奖金，因此赛况异常激烈。下午17时，wNv以16：14险胜ESWC和CEG双料冠军、现国家队wNv.cn，获得了60 000元冠军奖金，成为2004年中国反恐精英比赛的“王中王”。

2004年的中国电子竞技充满了失意。4月，包括央视《电子竞技世界》在内的众多竞技游戏类节目被停播；5月，新加坡GBR战队在上海明目张胆地抢走了CPL2004夏季锦标赛的CS项目参赛席位；6月，wNv.cn折戟ESWC法国总决赛；最后是大部分WCG中国出线选手的签证被拒事件。接连的打击使得中国的电子竞技笼罩一片阴云，只有CPL2004冬季锦标赛上，RocketBoy拿到了DOOM3的个人冠军，为压抑已久的国内选手挣足了面子。因此本次“王中王争霸赛”在意义上，更像是中国电子竞技2004年的收官战。


冠军队合影

在比赛现场，记者采访了奥美电子（武汉）有限公司电子竞技部总监陈望治先生。陈先生谈到，奥美公司打造电子竞技专有品牌的想法由来已久，而此次“王中王争霸赛”的模式，其实是该公司在这方面的摸索和尝试。在赛事的组织、综合水平和质量、选手的明星效应、冠军的定义等元素上，都是一种创新；在比赛场地的安排上，为了突出与众不同之处，选择设在娱乐场所。目的是为了使专业游戏比赛和大众娱乐能有某种程度的结合，为大众所接受。

在问及国内电子竞技行业的前景时，陈先生坦言，国内电子竞技虽然前景广阔，发展迅猛，实际上仍处于很初始的阶段，以产业论之为时尚早。只有当主流竞技项目作为一种健康向上的大众喜好存在，并且规范在体育项目的范畴内，才能得到更广泛的认可。

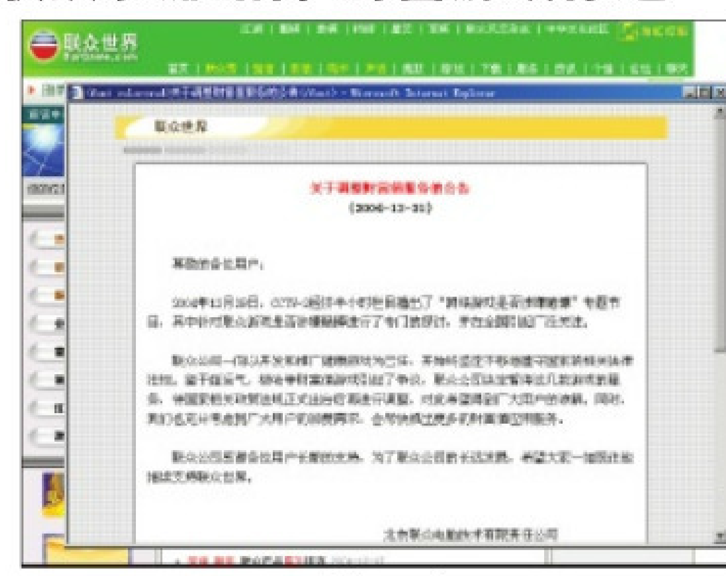
对于CS系列的新版本CS:Source在中国的普及，陈先生显得很有信心。他表示网吧硬件的发展始终和游戏的更新息息相关，CS在国内有庞大的用户群和深厚的基础，只要有需求，就会引发供应。而且在此次比赛的同时，奥美和Intel、华硕、ATI等国际级硬件厂商签署了合作协议，在个人用户硬件平台的推广上也不会存在太大问题。

记者就国际大型赛事组织和奥美方面关于合作的问题咨询陈先生。陈先生惊讶于记者的消息灵敏度，因为是商业机密，不便过多透露，只说明奥美已经在慎重考虑对方的意向，现还处于筹划的最初阶段。


奥美、英特尔双方代表签约。

赞助，并将在今后的比赛和训练中使用RAZER的著名产品，诸如RAZER DIAMONBACK鼠标。另外，EYEBALLER CS和Painkiller分队都参加了2005年1月6日在瑞典举行的Optihack锦标赛。

联众涉嫌赌博 财富游戏停运



联众公告

近日，曾被提出涉嫌“赌博”的两款游戏——碰运气和梭哈已经停止运营。据联众公司市场部的负责人王经理介绍：“由于这两款游戏涉及财富争议，所以决定临时取消。”王经理还介绍说：“公司已经接到有关部门的通知，并进行了一系列措施大力打击倒卖财富的财神。主要途径是在游戏中看到他们发布的广告后进行追踪和暗查，然后核实财神的帐号并予以封杀。”

PS2（EyeToy Play）即将上市



EyeToyPlay

索尼（中国）公司为庆祝中国行货版Playstation2上市一周年，宣布于2005年1月15日推出第9款中国行货版游戏（EyeToyPlay）。2005年1月15日至2月23日期间广州、上海索尼Playstation2专卖店购买（EyeToyPlay）完整版礼包可享受优惠价2088元。如果在2005年1月14日亲临上海索尼梦苑就可提前一天把（EyeToyPlay）完整版礼包抱回家。

《半条命2》夺最佳游戏大奖

著名硬件评测及硬件驱动媒体《DriverHeaven》和瑞典著名游戏媒体《Fragzone》先后举办“年度最佳游戏”评选活动，《半条命2》以119票（占玩家总投票数的70%）的明显优势夺得《DriverHeaven》评选的“2004年最佳游戏”称号。同样也轻而易举的获得了《Fragzone》评选的“2004年度最佳游戏”大奖。据悉，简体中文版《半条命2》很快就会在中国大陆上市。

《封神榜》得到金河田赞助


金河田音箱

近日，金河田和金山公司联合发布消息宣布，金河田和金山公司将在金山新的网络游戏产品《封神榜》中全面合作，金河田品牌音箱将成为《封神榜》网游线上活动推广期间音箱产品赞助商。

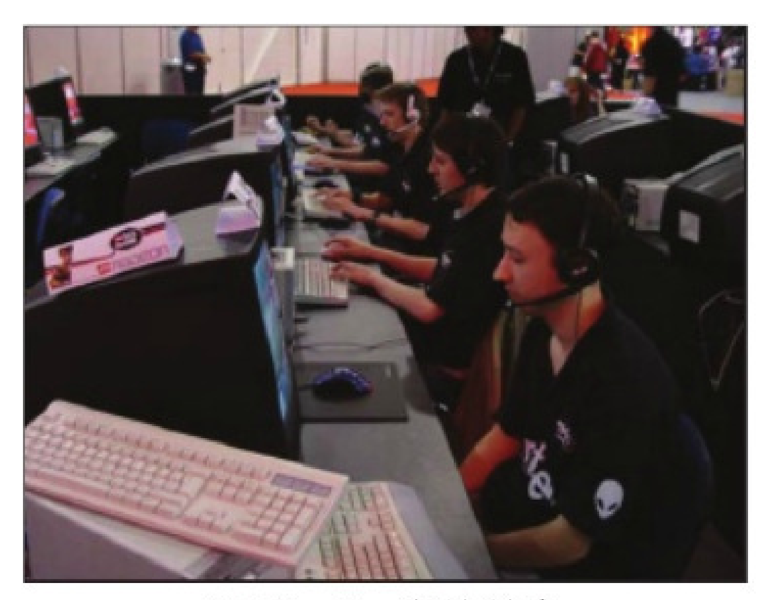
电子竞技

《反恐精英》CNN俱乐部新增女子队

继Mysod宣布CS阵容中增加一支女子战队之后，CNN俱乐部也宣布增加女子军团，整队收编了原本名为Venus-Team的女子队，共6名成员。她们会参加瑞典Optihack LAN赛事。接连不断的女子竞技选手涌现出来，让竞技赛事更有看头。

《魔兽争霸III——冰封王座》Incup冬季赛结束

2005年1月4日，Incup冬季联赛开战。4K.Grubby、64AMD.Cacr、Creolophus、SK.Insomnia等高手同台竞技。最终4K.Grubby战胜Creolophus夺得冠军，Creolophus获得亚军，而64AMD.Cara为季军。


4K.Grubby在战斗中

NUGL 全国高校电子竞技联赛落下帷幕

2004年12月26日，NUGL全国高校电子竞技联赛在北京大学新鸿基楼落下帷幕。本次NUGL全国高校电子竞技联赛历时4个月，共设8个赛区，报名院校550个。NUGL的目标是：积极倡导健康游戏，树立数字体育概念，抵制不健康的网络游戏，为广大学子打造一个良好的数字体育平台。最终，来自四川西南科技大学的RP战队获得CS项目冠军并赢得30 000元奖金。



CS冠军四川RP战队

传奇战队重返江湖

2005年新年伊始，世界上最负盛名的电子竞技俱乐部SK-Gaming传出消息，世界排名第一的《反恐精英》巨无霸战队（SK.swe）合约到期后不再续约，6人全体离开战队，重组曾经叱咤风云的传奇战队NiP（Ninjas in Pyjamas，穿睡衣的忍者）。有3名NiP的原班人马重新归队。相信看过2001年CPL冬季锦标赛上NiP与X3那场CS史上最具魅力的比赛的人都不会轻易忘记他们。

游戏职场人气职位TOP TEN
2005年1月1日～2005年1月15日

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	网络游戏玩家	570	2000
2	游戏美术设计师（2D/3D）	521	7000
3	市场专员	420	2500
4	网游客服	377	2000
5	游戏开发	354	7000
6	J2ME游戏软件工程师	230	7000
7	游戏策划师	222	5000
8	游戏测试专员	208	4000
9	手机游戏开发工程师	132	8000
10	手机增值业务测试员	103	2000

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com

“从网络游戏到虚拟社会”系列杂谈（四）

■本刊专栏作家 白玉盘

（接上期）

神棍与预言家

神棍，是伟大的、是独一无二的、是天下无双的。可以用科学解释的事物，神棍一定会说这是他自己带来，一切大神的唯一代言人就是他。

预言家，是卑微的、是众人皆可的、是不确定的。他只是偶然看见了未来的一线可能而已，超过现有科学的，选择沉默；基于现有科学的，尽量去合理解释。

排期・微观

前面三谈，基本都是在描述从网络游戏到虚拟社会的一些务虚理论，本谈我们就说得现实一点、大胆一点。

先从网络游戏的角度，微观描述一下网络游戏发展的时间表。

2006年开始，1995年以来网络游戏的第二次形态升级开始。

2008年，网络游戏开始无线宽带化，复合式、多元化网络游戏体系基础条件成熟。数字娱乐产业经济理论基础建立。

2010年，虚拟社会的原始社会出现。同时，数字娱乐产业经济开始渗透到各类服务产业，使其产业表象出现科技娱乐化特征。

2015年，虚拟社会开始被社会关注。各类学科的专家（如社会学、哲学、经济学、数学等）开始从各个领域解释虚拟社会的未来发展基础。

排期・宏观

再说宏观的，也就是虚拟社会实现时间表和需要的一些基础技术，时间在下面只是一个不准确的预估，待改之。

1995年～2010年，以西方TV游戏、东方网络游戏为主的数字娱乐产业。

这里，需要的重要基础技术仅互联网技术、高级3D图像引擎、高级计算机芯片。

在这个时代之前，电脑单机游戏和TV游戏就已经大行其道20余年、街机也风靡了整个世界。但是为什么只从1995年开始计算，主要还是因为真正意义上的网络游戏是那时开始出现，而TV游戏上的联网技术也在其后开始萌芽。网络，是虚拟社会所有一切的根基。

2010年～2020年，融合为基于超高速网络为基础的移动娱乐和家庭娱乐控制中心为主的数字娱乐产业。

这里需要的重要基础技术为超高速有线及无线互联网、无缝链接操作系统。

这个时代是第二代有线互联网进入应用的时代，也是无线互联网进入超高速应用的时代，在那时，如果将各种各样的基于两网的应用标准统一起来，无缝衔接起来，是这个时代成熟的标志。数字娱乐与数字生活，从那时起开始对接。

2020年～2030年，以基于虚拟现实的超链接微型娱乐套件为主的数字娱乐产业。

这里需要的重要基础技术为虚拟现实设备、纳米技术、生物芯片技术。

这里是虚拟现实的新时代，纳米技术的实用化，将虚拟现实真正带入寻常百姓家，各种各样的虚拟现实装置大放光彩。在无缝超高速网络上，无限计算带来的虚拟现实将把我们带入一个现在无法想象的异空间。

2030年之后，以基于虚拟社会的超链接嵌入微型娱乐装置为主的数字娱乐产业。

这里的重要基础技术为虚拟社会整体基础及应用理论、现实级网络安全技术、生物技术。

跃入虚空的最后一步。在各种技术基础完成后，虚拟社会的整体基础理论这时会进入一个全面成型的阶段，稳定下来的基础理论带来的是全面的应用方法、方式，千奇百怪的应用构筑起虚拟社会五光十色的外壳。

在现实级的安全保障下，嵌入人体各级神经的虚拟社会，开始逐渐成为现实社会的镜像。

人，超越自然法则，开始自我升级。

谈后话

从网络游戏到虚拟社会，这个无穷无尽的话题，在这里仅是管中窥豹，不足万一。回到现实中来，回到我自己正在做的锦天科技上，回到这一阵打仗般的《传说Online》开发上，能否走向想象中的世界，窥见未来；能否在建筑虚拟社会的漫长历程中，留下值得一提的贡献。踩实脚下的路，走过去，才看得见下一步的风景。心有戚戚者，共勉之！



鸡年回首猴年遗案

■本刊记者 生铁

一

猴年走了，鸡年来了，游戏圈里鸡鸣狗叫，依旧是一派欣欣向荣的乡间场景。除了被各种千篇一律的鸡年网络游戏大拜年活动新闻的海洋所淹没外，又有什么能让你神经兴奋一下的事呢？那恐怕就只剩下2004年底软星科技（上海）有限公司遇到署名权侵权起诉这一猴年遗案了。

事情的来龙去脉在新闻里已有记叙，这里不再赘言。

12月20日，北京市海淀区人民法院下达了民事判决书。12月31日，本次侵权案的被告方软星科技（上海）有限公司法人代表，总经理姚壮宪在北京召开了一个小规模的记者见面会。

从这次见面会上，我们会发现这样的一次诉讼事件，对于国内的游戏企业来说是个新情况。被告方软星科技自己也正在着手了解国外游戏公司是否遇到过这样的法律纠纷事件以及是如何处理的。仙剑之父姚壮宪表示，在台湾省游戏业界之前的经历中，尚未遇到过这样的案例，这可算是中国游戏业内首例游戏开发企业署名权侵权案例了。

在此次见面会上，姚壮宪代表上海软星表达了3个想法，经记者归纳如下：

一、游戏软件制作人员署有哪些头衔，法律并未明文规定，因此软星此次的开发者名单中对王世颖和房燕良的署名也是按照多年来游戏业界的习惯而做的。

二、在署名头衔主次上向最终做完项目的人员倾斜，这是对坚持做到最后的研发人员的一种鼓励，同时也是对项目中途离职风气的一种抵制。软星还认为，游戏开发的后期工作较前期工作更为辛苦，所以这样的署名头衔，无论如何有利于自主研发的良性发展。

三、软星已经准备提起上诉，尽量争取法院的认同，透过司法程序维护公司权益。

二

从软星公司出来，笔者立刻与本案原告王世颖女士取得了联系。征求她对软星方面的几种解释的看法。王女士认为，1.就制作人员名单署名问题而言，其“主企划·剧情企划”的职务是公司任命的，既然如此，公司就应在游戏的制作者名单中如实写出，而不应仅仅为她署名“创意企划”。她还同时强调，《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的主线剧情全部是由她撰写的，支线剧情是在她于2004年4月30日离职前，在她的指导下由多个企划共同完成的。而在8月6日游戏推出后，制作人员署名名单中的现任主企划所写的剧情不到整款游戏的10%。依照这些理由，她认为她的署名应放在现任主企划之前。2.软星的制作者署名方式不符合国际惯例。按照国际知识产权公约的要求，作品的署名主次是根据工作量情况而定的，王世颖认为这才是游戏行业里的惯例。

王女士对一审结果基本满意，但依然存有遗憾。之所以法院驳回了房燕良的诉讼请求，并非他证据的不足，而是诉讼经验的不足。房在制作人员名单中是在“特别感谢栏”中出现的，而在原职员表里并无其所要求的“程序指导”头衔。法院无法判断程序做了多少工作可算为“指导”。

另外就经济赔偿的要求，王世颖声称，一款产品在海峡两岸销售几十万套，为公司赚取大量利润，而二人作为骨干，要求自己拿到合适的补偿（约30 000元）也是应当的。

三

本案一审结束后，同为被告的北京寰宇之星公司总经理也向笔者表达了该公司的看法。寰宇方面认为，署名问题是开发商与离职开发人员之间的问题，而寰宇作为游戏的发行商，将尊重开发商方面的决定。对于开发人员，寰宇公司的看法是：从玩家立场和发行商角度而言，希望游戏开发人员在游戏开发过程中尽可能不要离职，这样做会影响游戏的最终品质。

本案一审寰宇之星并未出庭，法院认为其在署名问题上并无过错，也仅要求其协助软星科技在未发行的产品光盘和说明书中为王世颖正确署名。法院一审中还根据双方提供证据，认定软星科技确实侵犯了王世颖的署名权，要求其在《大众软件》上刊发致歉声明；另召回已发行的《问情篇》并更改其中署名头衔经济成本过大，所以不采纳；而对于经济赔偿请求，法院认为与本案无关，不予支持。

四

实际上王世颖等人与软星科技之间的一些纠纷，在业内已不是新闻。虽然这一矛盾纠纷以及后来引发的诉讼，均带有很明显的特殊性和个案色彩，但笔者依旧认为，这一小小的案件，对于国内游戏产业的发展而言是件好事，有其共性的借鉴意义。它起码也标志着或者说暴露出游戏业在走向成熟中遇到的一些问题。如果中国的游戏行业从没有这样的诉讼出现，或许它永远也走不到成熟的那一天吧。

这样说似乎是夸大了本案所起的作用，不过在采访中，姚壮宪已经表示，软星公司将根据法院二审的结果修改公司内部规定，使今后再遇到类似的情形时，可以防患于未然，也希望他们的经验可以给业界的其他公司一些借鉴。P

W《魔兽世界》酷图讲解 World of Warcraft（二）

■策划 本刊编辑部 suki
■特约魔兽测试小组 Griffin等

01期中，Griffin带着大家在《魔兽世界》里走了走，但一来由于篇幅所限，二来个人能力终有不济，许多精彩的游戏场景和画面没能呈现给大家。《魔兽世界》之庞大，绝非我们仅凭几次简单的介绍所能说全的。因此，Suki联络多人，成立了这个“魔兽测试小组”，希望通过多人从多职业、多角度来对《魔兽世界》进行立体多维的报道。

这次，我们将跟随Firelump的脚步，离开美服，来到韩国服务器。Griffin曾经说过，在美服上，每个玩家的质素都很高，不管什么职业都像模像样；每个从你身边路过的Paladin都会自觉不自觉地给你加Buff，而且在美服上抢怪和随意PK的现象十分少见。那么，韩服里又是怎样一番景象呢？



立在大殿中央的可是圣诞树么？没错！在2004年12月24日，“魔兽世界”整体升级之后，Blizzard为玩家在游戏中欢渡圣诞节而设置了许多相关的物品。



上图：怎么样？是不是特有节日气氛！在各大种族的主城里，彩灯彩旗、圣诞树、礼物车遍布大街小巷。看，在左图里，礼物品种十分丰富呢。各种造型的糖果、槲寄生树枝、姜饼可供玩家随意挑选，甚至如你所见，这里还有Snow-ball在出售——当然，前提是你有足够多的钱。

■类型：大型多人在线
■制作：Blizzard Entertainment
■运营：Blizzard Entertainment
■北美上市时间：2004年11月23日
■推荐度：★★★★★



一道白光闪过，你不要以为这是流星，那是Firelump面前的韩国女玩家扔来的雪球。现在你知道礼物车上出售的雪球是作何用途了吧？第一个打歪了，紧接着第二个转眼又飞来啦~~~看来，Firelump这个长着大胡子的矮人帅哥还是挺招女性“青睐”的。



午夜来临之际，圣诞气氛被一波波的雪球大战推向高潮。Firelump正对准另一个玩家抛出了一枚硕大的雪球，不远处一个衣着华丽的人类战士被打得踉跄后退。Blizzard专门设计了这种被雪球打中之后就会摔倒在地的滑稽动作。





这个雪人怎么有手有脚会走路？别奇怪，这其实是个韩国玩家变的。如果你也有兴趣，也可以通过完成特定的圣诞任务完成这个可爱的变身形象哟。瞧，他在敬礼哩。^_^



Firelump是位猎人，驯兽是其技能之一。虽然他已经拥有了精英熊但仍觉手痒，又收服了一只紫色恐龙才暂时得到满足。要说这恐龙的确有优于白熊之处，攻击力奇高，外形唬人，但不如白熊的则是其血少防低，不好喂养。

现在大家所看到的则是Firelump制造出来的超级恐怖武器——自爆羊！原来貌似温顺的“多莉”不过是自杀性武器的包装，Firelump只需要将它指派到敌人的身边，它就会变成一位充满仇恨的杀手。



咦？Firelump难道是平地里摔了跤？呵呵，其实看官你不知道，此时Suki我正手持利刃站在Firelump身边，强迫他“装死”给我看哩。这项技能玩家可以在受到敌人攻击时，打不过且跑不掉的情况下使用。俗话说要能屈能伸嘛，这个时候保住性命才是最重要的，迷惑一下敌人再说。

更多精彩内容请见04期……

气派吧，这可是按着片头动画设计的矮子猎人形象啊！尤其是这只威风凛凛的宠物白熊，带着它上街岂不引人侧目？这可是只“精英”熊哦。



■类型：策略 ■制作：奥汀科技 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2005年春季 ■推荐度：★★★★

前线地带

三国群英传V

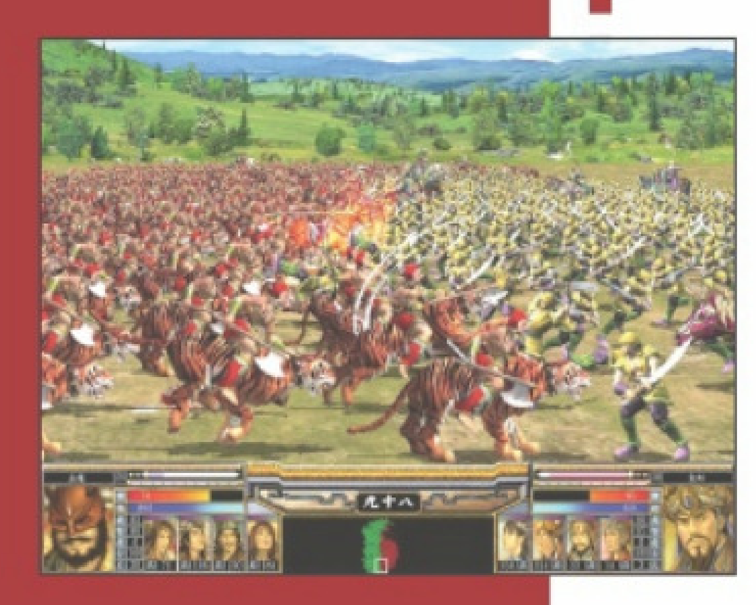
■游侠游骑兵 北陆信越

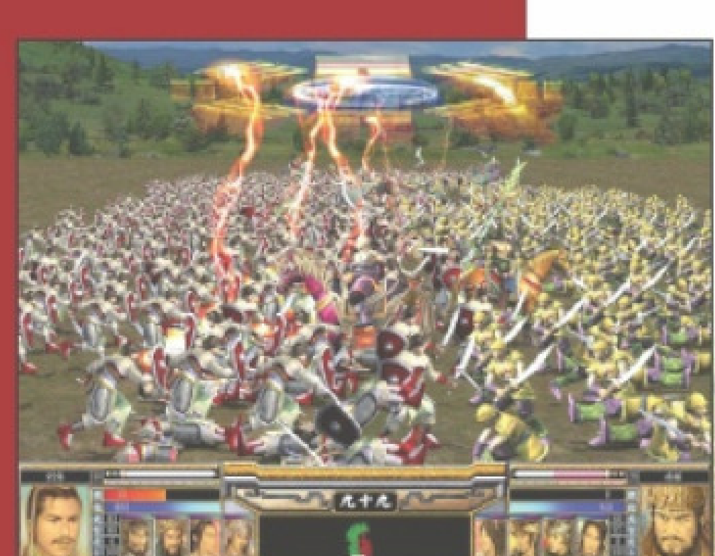
时至今日，《三国群英传》系列已经发行了4代产品。但是数年前的《三国群英传》1代却一直让笔者留有很深的印象，这是因为《三国群英传》系列一直保持着千人对战、武将豪华必杀技和简易内政等“传统”特色。后续产品也几乎一成不变，相信这也是让《三国群英传》成为许多玩家最快上手游戏的原因之一吧。

广袤博大的三国世界，并不缺乏梦想和野心。对于《三国群英传Ⅴ》，我们最想了解的也是它究竟加入了什么新东西，让我们更好地体验那段令人热血沸腾的三国战史。

首先，新作中的重大改变是依照系列惯例提升的战斗士兵人数——如今每支部队的最大士兵数已由4代的500人，扩充编制到1000人。这样两军对战时将真实呈现1000人对战1000人的超级火爆场面，也创造了该游戏系列史上最宏大的战争规模。本次奥汀科技宣称，新的千人战指挥系统得到全面升级，不但可以对全体将士下达帅令，还能轻松控制任何一个武将和士兵小队——毕竟继续发扬千军冲杀的战争风格已经略显陈旧，玩家可能对于战斗中运筹帷幄获得胜利的乐趣更感兴趣。在此笔者对于千人战的画面效果有些担忧，在4代中数百人的战斗已经令机器不堪重负，不得不靠降低画质来换取人数的增加，不知新作中能否完美表现千人战的宏大场面。

战技部分的改进还包括武将技部分，将会出现前所未有的超大范围必杀技。玩家可以根据武器熟练度学习新的技能——只要让武将不停地使用某个种类的武器参战，就可以学到该种类的必杀技，而且其威力也会随着武器熟练度的提高而增强。新作中不但加强了武将技的招数和表现效果，更新增了同一部队中的武将共同施展的组合技。据称组合技一旦施出，其威力极其惊人，将有可能在瞬间扭转整个战局，称得上是惊天动地，而且视觉效果也十分绚丽。本作中的组合技十分丰富，不仅有大幅度提升杀伤力的组合技，还有集治疗、攻击和陷阱于一体的全方位组合技。至于在瞬息万变的战场上，如何选择合适的组合技，就要看玩家的聪明才智了。





最令人期待的应该是《三国群英传Ⅴ》中新增的军师技系统。玩家可以在战斗中以埋伏、偷袭、防御、策反等多达百余种的计谋为基础，搭配组合出无数战术，让“运筹帷幄之中，决胜千里之外”成为可能。在新作中围绕战斗还进行了一些改进。例如地图系统增加了山脉、河流、海洋等天然障碍，在战斗中加入了战场环境的因素；还有一些新增加的大型军械，这些机关兵器各有特色，战场上调度、使用起来较为复杂，需要玩家细心琢磨。游戏的平衡度和游戏性最值得关注，千万不要出现某一种或几种变态技能、兵械横扫天下的局面，否则会大大降低游戏的耐玩度。

《三国群英传》系列游戏中的内政系统一直颇受争议，毕竟内政中的兵源、粮草、募兵、征税等都会在前线战场上直接体现出来，太过简单显得有些单薄。但是《三国群英传》系列一直都专注于内政的精简，在《三国群英传Ⅴ》中更进行了全面调整，改为每3个月执行一次内政，并且对于不同的建筑物能够指派不同的部队，同时进行一系列的内政工作。在内政中还提供了许多自动处理按钮，玩家只要下达大致执行原则，就可以让系统自动处理内政军务，确保玩家有充足的时间和精力征战四方。

精彩源于继承，也得益于创新。希望《三国群英传Ⅴ》能够承载起玩家对于战争的渴望，让我们亲身感受金戈铁马战千军的豪迈气概！P

■类型：策略 ■制作：Holistic Design,Inc. ■发行：Matrix Games
■上市日期：2005年第1季度 ■推荐度：★★★☆



宇宙大航海时代

Fading Suns：Noble Armada 日落贵族舰队

■绝对领域 大傻瓜

话说遥远的未来，人类终于能够摆脱地球束缚开始对周围的星球进行大规模探索，在很多行星上他们都发现了一些神秘的时空跃进门，人们没费多大力气就明白了跃进门的用途——瞬间抵达数千光年外的行星。有了这些时空跃进门后，人类的足迹很快遍布整个银河系。正当人类文明步入有史以来最辉煌的阶段时，不知什么原因这些时空跃进门突然全部失效，各地已建立的殖民地在惊慌挣扎中不得不自力更生。经过数百万年的时间，散布在银河系中的人类后裔发展出不同文化，那些侥幸得以生存的殖民地也逐渐演变为独立的星空帝国。突然有一天时空跃进门又恢复了传送功能，大大小小的星空帝国终于得以继续上古时代的联系，涕泪交加之后人类本性又促使他们相互厮杀争霸。宇宙纪4996年，银河系中较为强大的日落帝国皇帝，派遣大批使命骑士乘坐星舰前往宇宙中最遥远的星空搜寻那些失落的人类后裔。尽管未知旅途中死亡的危险和发财的机遇如影相随，但仍有大批无畏的勇士和贪婪的野心家一道加入了使命骑士团，而玩家扮演的角色就是他们中的一员。

若说这款游戏像《大航海时代》可是一点不错，刚开始游戏时你也只有一艘小破星舰和少量启动资金，然后玩家就要创建自己的主角，建立人物时可通过选择不同的好坏特性来产生一位独具特色的主人公。开始要先选择游戏难度，难度的高低决定了创建人物可用点数的多少。因为点数实在有限，玩家无法为主角将那些诱人的好特性全部收入囊中，但你可以采取折中方法为主角选取一些坏特性。因为选取坏特性可增加人物创建点数，这样一来游戏的均衡性就得到了保证。只有最后当人物点数为0时，玩家才能完成人物创建过程；当然，如果你觉得太麻烦，也可选择随机生成的角色或预设角色。



玩家可以加入四大种族为之效力，他们分别是Hawkwood族、Hazat族、Vuldrok族和Kurga Caliphate族。Hawkwood族是历史悠久的贵族家族，经济军事实力都很强大；Hazat族集中了一帮胆大妄为的冒险家，虽然也把荣誉挂在口头上，但他们是为达到目的而不择手段的行家；Vuldrok族属于未开化的蛮族，尽管没有种种先进宇宙时代的科技撑腰，但他们却掌握了大量失传的上古文明技术；Kurga Caliphate族人数众多且作战勇敢，自杀性攻击令敌人不敢藐视。除了这四大种族外，游戏中还有一些其他势力。例如宇宙教会、商会以及共生异形，这是些可怕的外星生物，它们特别喜欢袭击人类并入驻宿主体内与其共生。



星际战争是本作的侧重部分，舰队间的战斗类似《银河英雄传说》中的那种古典模式。舰队指挥官必须在接敌之前努力为自己的舰队争取最好的射击角度，靠近之后相互炮火对轰，除了战术就要看谁的武器和装甲更好。战舰可分为侦察舰、护卫舰、主力舰、巡洋舰和轻巡洋舰等几大类。每艘战舰都有一定空间容量，玩家要根据不同的任务性质来匹配各种型号的武器、能量护盾、探测仪和引擎。

除了用大炮、导弹等常规攻击手段外，战舰上如果有宇宙魔法师也能出奇制胜。这些家伙哪怕随便施放一个“祝福术”，就能让你的舰队命中率提高不少，听起来够新鲜吧；“恢复术”可让战舰被击毁的机体部分重新投入运作；“空舞术”可让你随意摆弄敌人的战舰。此外，还有传心术士能让你在战斗中占尽上风。他们的“远视术”可让你在敌人未进入探测仪范围内就能对其舰队阵形了如指掌，“移动之手”可将敌人战舰推到一边去，“阻碍术”可让敌人的宇宙魔法师和传心术士无法施法。当这些呼风唤雨般的较量接近尾声之后，你和敌舰也差不多快靠到一起了，最后就让舰载海军陆战队准备接舷战吧！

■类型：即时战略 ■制作：Liquid Entertainment ■发行：Atari
■上市日期：2005年5月 ■推荐度：★★★★

前线地带

龙晶传奇 Dragon Shard

■北京 黑色圣石

“龙与地下城”自上世纪70年代诞生，如今已经走过了近30个年头，挂着这块金字招牌的游戏早已达到了两位数。但Liquid Entertainment公司开发的《龙晶传奇》，却注定要在“龙与地下城”系列游戏中留下重重的一笔。原因很简单：它是史上第一款基于“龙与地下城”规则的即时战略游戏。

《龙晶传奇》采用了“龙与地下城”最新世界设定艾伯隆(Eberron)。这个世界设定与传统“龙与地下城”最大的区别在于风格。相较于传统的中世纪形态社会，艾伯隆更多地带有黑暗哥特风格和末世颓废感。由于基于魔法而非科技，艾伯隆可以表现其他中世纪背景中无法想象的景象，合理地驾驭元素使飞空船和闪电列车成为可能。蓝领法师用魔法为城市提供常规能源以及各种必需品，高级法术则大量运用在制作魔法物品上。从无人驾驶的耕地用机器到有感觉有意志的高级构装体，魔法的力量无所不在。

艾伯隆的世界局势仅仅维持着表面的稳定。长达一个世纪的终末之战(Last War)结束不过2年，在迦利法王国故都签订王座条约(Treaty of Thronehold)的12王国间的仇恨还未散去。在这个混沌的时代，以人类、精灵、矮人和终末战争中获得灵魂的机械生命为基础组建的“银焰骑士团”，希望长久维持世界的和平；邪恶法师萨特拉斯率领的黑暗精灵大军，渴望将他们的城市从地底升起；而神秘的蜥蜴人隐藏着真实目的对大陆上的诸国虎视眈眈。这三大阵营立场各有不同，但他们却有着同样的目标，那就是夺取龙晶。在创世之初，由善良巨龙化身成的龙晶漂浮在艾伯隆的卫星轨道上，每隔一段时间就会有一部分坠落到艾伯隆大陆上。龙晶可以提高龙纹家族的能力，可以作为强力法术的材料，可以用来制造强大的神器。如今最大的一块龙晶叫做“希伯莱斯之心”，三大阵营都希望获得它——如果得不到，至少不让其他势力获得。

众所周知，“龙与地下城”系统主要指角色扮演类游戏采用的回合制规则。但这种系统真的能处理往往有千百个单位参与的即时战斗吗？Liquid Entertainment显然对此有了充分的准备。首先，他们将“龙与地下城”中的职业概念英雄化。你可以将战士、法师、圣武士之类具有“龙与地下城”职业的人物作为单独兵种使用，也可以将他们编入普通部队，这时他们可以将自己的职业能力分享给各自的部队。注意，单独的英雄和编入部队的英雄所提供的能力是不同的。比如一个独立行动的游荡者，可以作为斥候侦察敌情或者作为盗贼窃取敌方金钱；而编入部队的游荡者，却可以让他所属的部队隐蔽起来以发动伏击。除了在战场上发挥威力，游戏地图上也包括许多遗迹和地下城，英雄可以在这里体验传统“龙与地下城”中最主要的要素——冒险。这时的游戏方式，就更像传统的“龙与地下城”游戏了。





Liquid Entertainment并没有公布他们使用的游戏引擎，但从目前公布的画面效果来看，开发小组提供了许多出色的特效。为了适应游戏的“哥特式奇幻风格”，游戏中加入了大量独特的真实光影效果和渐变，结合精细的地形和单位模型，塑造出了一个真实的艾伯隆世界。在地下城中，光源之外的世界只是昏暗一片；而大陆上却是青草葱郁随风摇摆，一望无际。在北方雪原上可以看到部队行军经过的足迹，这些足迹还会被不断落下的飞雪覆盖而变得模糊不清。在繁华的城市边缘，高耸入云的塔群令你仿佛面对现实都市中的摩天楼森林。当然，游戏开发小组不会只注重于画面特效，仅仅“保证‘龙与地下城’系统的引入”，就已经足以令玩家对它的游戏性放心了。有这款历经数十年发展的游戏系统背后的支持，《龙晶传奇》必定可以提供出色的游戏性。

■类型：动作 ■制作：Blue 52 ■发行：Hip Games
■上市日期：2005年3月 ■推荐度：★★★★

美女大盗 Stolen

■晶合实验室 幸福的小虾





Stolen！顾名思义，你可以联想到一切与其基本词义有关的游戏——《神偷》、《潜龙谍影》，或是《细胞分裂》。神出鬼没的间谍、惩奸锄恶的侠盗，阴暗角落里蠕动的黑暗身影、NPC背后手起刀落的一瞬，都是此类游戏的杰出标志。没错，本作正是它们中最新的一员。游戏的故事发生在一座稍显超现实风格的城市里，这里腐败横行、秩序混乱。于是一个拯救世界于危难的超级英雄出现了，她就是美貌而又身手矫健的女英雄Anya Romanov。很容易想象，Anya有一位只出现在麦克风另一头的知己——Louie Palmer。有了他的协助，Anya将穿梭于博物馆、监狱、摩天大楼群与人造卫星基地等场景之间。

出于时代背景的相似性，你可以将本作理解成另一个版本的《细胞分裂》。和后者一样，游戏中Anya需要利用黑暗来隐藏自己，尽量隐蔽地行动，最终完成任务。在游戏方式上，它是《古墓丽影》与《神偷》的结合体。Anya可以攀爬在物体的边缘上躲过敌人，也可以通过行走于钢丝或绳子之间的跳跃避开陷阱，这种动作成份在游戏中占有很大比例。同样和《细胞分裂》类似的是，Anya有一只和Sam Fisher通用的工具箱。独特的武器（如电磁脉冲枪）使她在危急关头成为最佳终结者，各种精巧的撬锁工具是她深入敌人防守重地的好帮手，而各种隐蔽的红外线网、动态感应器也会成为和玩家经常打交道的“朋友”。Anya和费舍尔一样，她的护目镜可以在普通视觉模式、夜视和热视模式之间进行切换，以应付不同的环境。同时Anya还有一种独特的声波探测视觉模式（Sonic Visor Vision），她可以凭借此种模式透过眼前的一扇门看到另一侧类似X射线照射的大致景象，但一个有趣的前提是，她必须在此时弄出点声响，以便发出声波。游戏的计划主管Jaid Mindang承认，这个新点子的灵感来自于电影《夜魔侠》（DareDevil）。



Anya的使命决定了她要从《神偷》中汲取养份。Jaid Mindang特别强调，Anya和费舍尔有所不同，她的目标是窃取各类不同的宝藏，而不是与敌人正面交锋，哪怕是小范围的战斗也有违这一主题。因此她需要的是完全跟敌人不打照面的高度隐藏。游戏的许多设计是围绕这一点展开的。如Anya手中并没有致人死命的武器，顶多是徒手或利用脉冲枪将敌人击晕并隐藏他们；一旦被发现，Anya只有攻击力极低的徒手战斗能力，以符合她盗贼的原始身份。在开发者看来，他们需要的是如电影《天罗地网》（The Thomas Crown Affair）以及《偷天陷阱》（Entrapment）中那种彻底隐蔽地与敌人周旋的感觉。



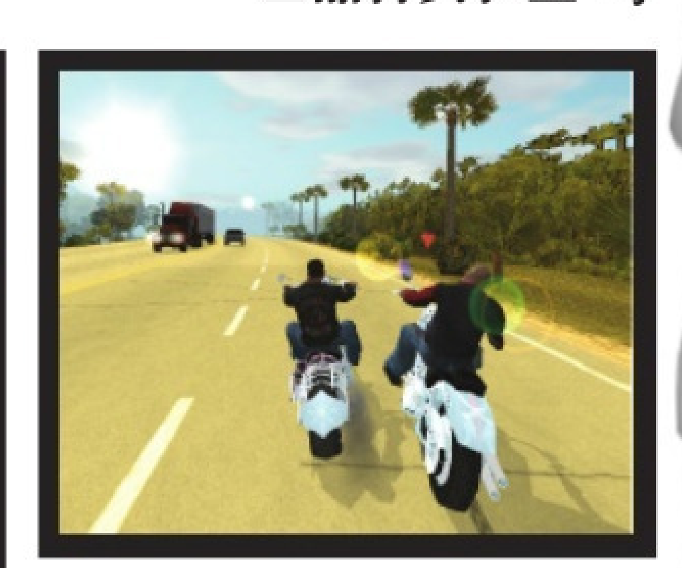
开发者承诺，玩家会在游戏里看到比《细胞分裂》中更聪明的AI，因为敌人的AI设计花去了他们相当多的时间。总体来说，和《细胞分裂》中一样，Anya的微小失误都会招致附近区域敌人的警戒，并且有可能通过步话机招来更多的同伴，对可疑区域进行全方位的搜索。敌人的警戒状态会以不同颜色标志在Anya的电子地图上，以供参考。比较有挑战性的是，敌人会用手电筒对房梁和屋角进行搜索，而且个别敌人具有很强的记忆能力，可能会停留在某个地区不再离去，这无疑会增加Anya紧接着的行动难度。



应该承认，本作为类似游戏带来了一些新颖的细节设计，如果能解决好操控感这个所有动作游戏都面临的难题，它无疑将是今年春季比较抢眼的动作游戏之一。该游戏的PC版将会比游戏机版本稍晚推出，为的是能提供更出色的图像效果。P

这半个月的单机游戏可谓惨淡至极，仅有区区4款游戏上市。而这4款游戏，不要说什么大作，也不要说什么平庸之作，即便找个能凑合玩玩的也没有。按理说12月25号圣诞节是欧美游戏上市的热门时间，笔者怎么也想不到竟会如此萧条。难道是国外厂商看好我国国内市场，都把压轴大作留着春节来热卖？痴人说梦吧……

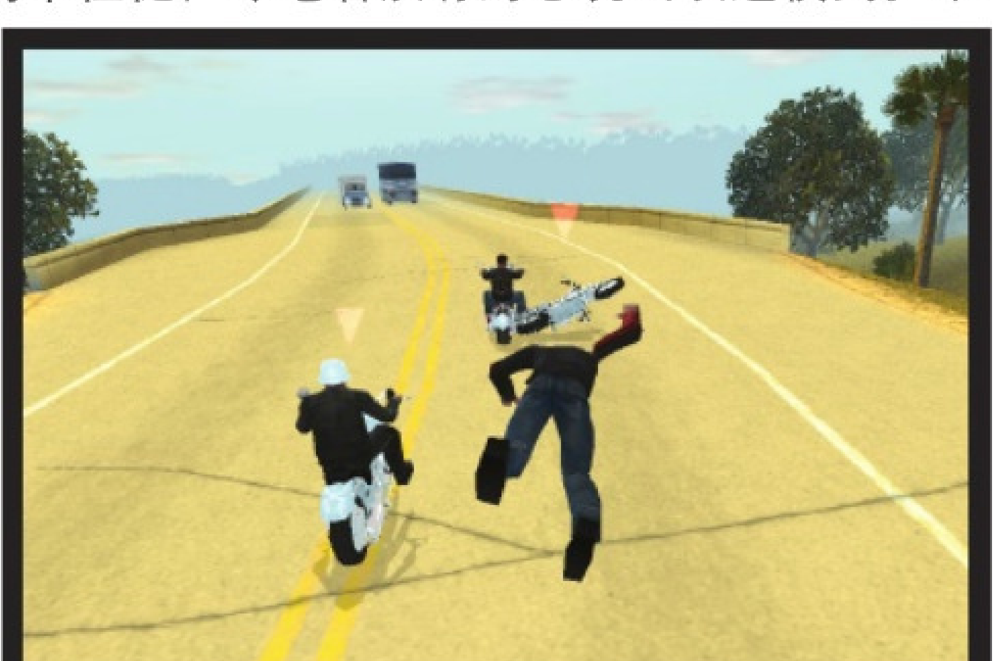
■晶合实验室 fly



美式摩托车
American Chopper

■类型：赛车
■制作：Creat Studio
■发行：Activision Value
■上市日期：2004年12月28日
■推荐度：60

4CD的“强势大作”，开始以为和《极品飞车——地下狂飙 II》一样，在一个城市里转悠、做任务，积攒金钱改造摩托车，要不然怎么对得起这4张盘的容量？进入游戏一看，还真差不多。不仅如此，还有警车追捕的刺激场面；需要做任务找NPC、躲避暴徒追赶等，看起来很有趣。但笔者玩过10分钟后就放弃了，原因很简单——寒酸。画面、音乐、操作、动画都显得简单粗糙，令笔者没有耐心玩出改造模式。不过，游戏的剧情结构似乎做得十分庞大，但是匆匆看来也只是从某地到某地找某人，然后再去某地找某人干某事。最不幸的是，笔者在游戏中还出现了贴图错误——但愿是，否则那摩托车就更让人觉得寒酸了。美式摩托，总会让人想到飞车党，游戏的确也是朝着这个方向进行的。但笔者现在只想知道，游戏怎么才算通关？

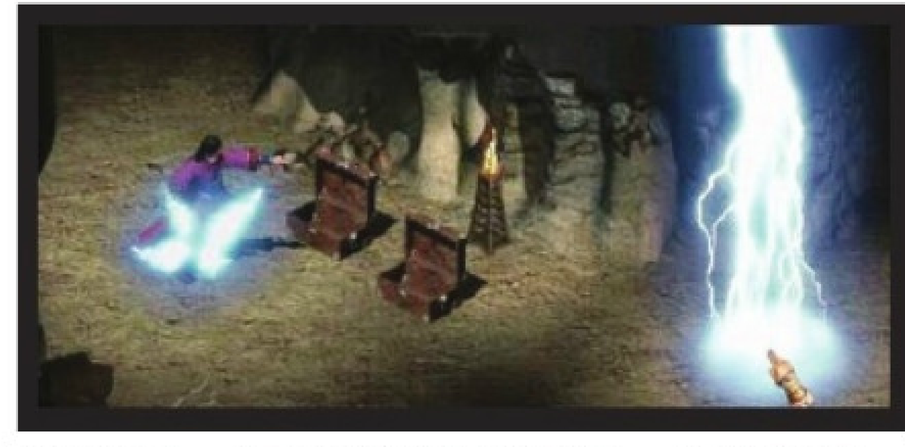






陆小凤金鹏皇朝中文版
LuXiaofeng Gold Chinese

■类型：RPG
■制作：智冠科技
■发行：智冠科技
■上市日期：2004年12月20日
■推荐度：60



智冠、武侠、RPG，这三样合在一起笔者总有一种怪怪的感觉。很早以前——大约2002年的样子，本游戏似乎放出了一个试玩版，给人感觉还不错，后来便杳无音信，事隔2年，正式版总算出了。小说没看过，但既然是古龙大侠写的，自然不会差到哪里去。画面有些差劲，技术停留在两年前的水平，但总算属于ARPG，五花八门的招式和大量敌人混在一起也颇显热闹。喜欢武侠ARPG的玩家不妨拿来打发打发时间。



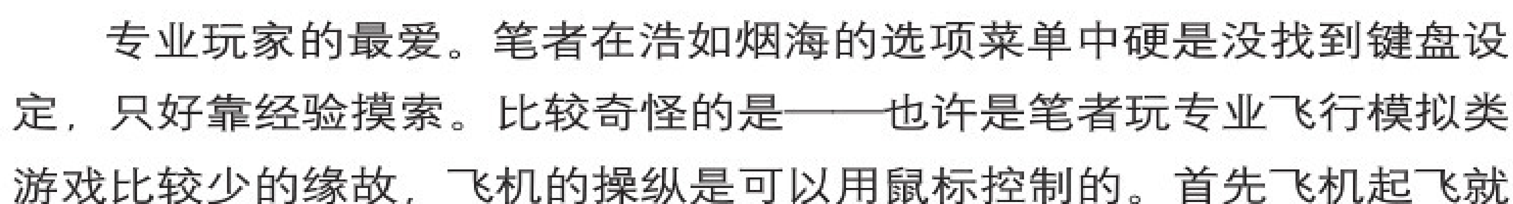




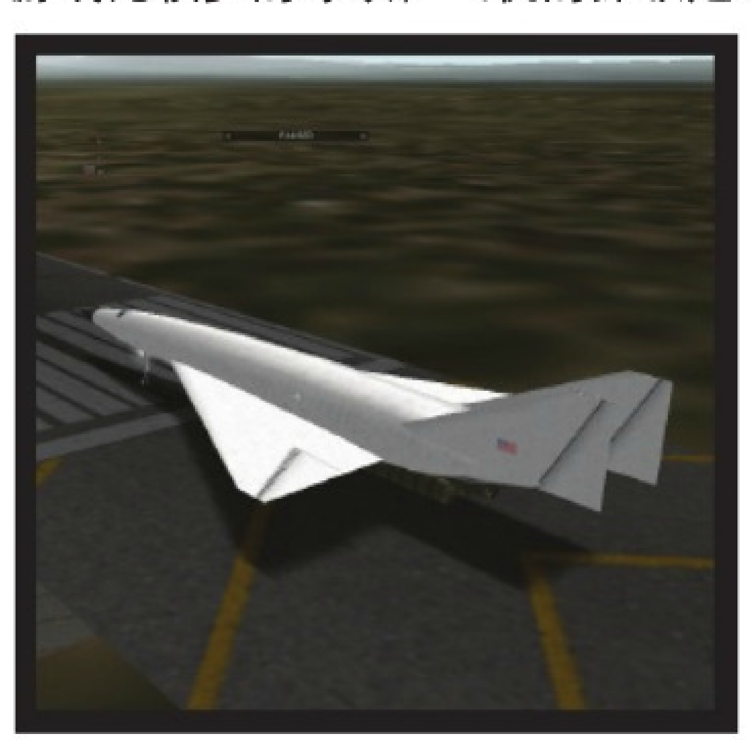


模拟飞行8
X-Plane 8

■类型：飞行模拟
■制作：Laminar Research
■发行：Atari
■上市日期：2004年12月22日
■推荐度：70



专业玩家的最爱。笔者在浩如烟海的选项菜单中硬是没找到键盘设定，只好靠经验摸索。比较奇怪的是——也许是笔者玩专业飞行模拟类游戏比较少的缘故，飞机的操纵是可以用鼠标控制的。首先飞机起飞就是一件麻烦事，找了半天总算有个油门推拉杆。正兴高采烈把它推到头，猛然发现刹车没关；然后以第三人称视角又发现，刚才不知怎地居然把减速伞打开了，难怪飞机歪歪扭扭就是不肯离地。本游戏真实模拟了从直升机、小型民用飞机到喷气式客机、战斗机、飞艇等一系列飞行器，甚至还有美国宇航局的宇宙飞船等一系列光怪陆离的航天航空器。和其他飞行模拟游戏不太一样，游戏中没有任何时间限制——包括时间、地点等，玩家可以随便找一架自己喜欢的飞机在世界各地自由飞行，而且游戏也提供了功能强大的飞机编辑器，玩家甚至可以驾乘自己制作的飞碟环游世界。



核战阴影
Shadow Vault

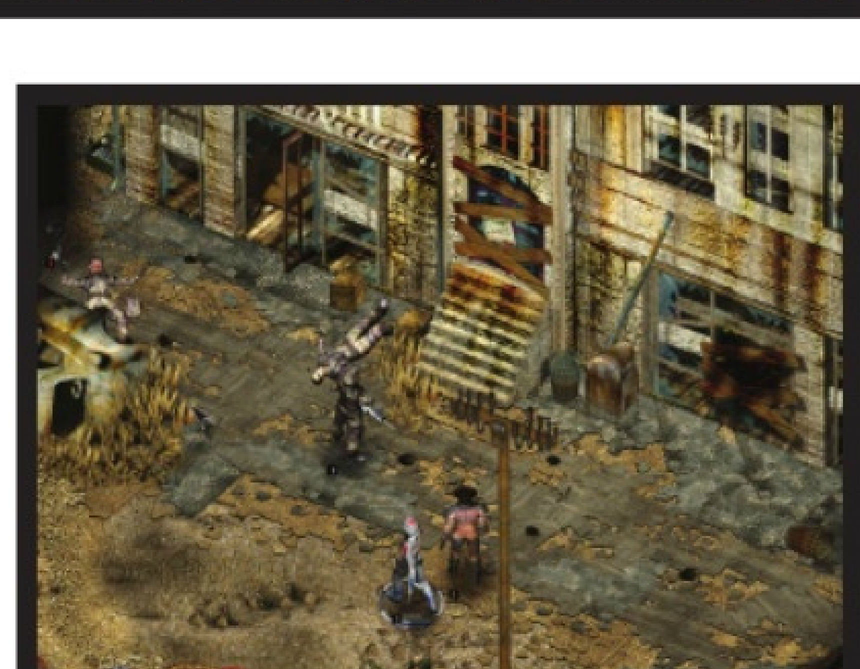
■类型：回合策略
■制作：Mayhem Studios
■发行：Strategy First
■上市日期：2004年12月30日
■推荐度：80



不错的游戏。游戏方式类似《辐射战略版》，采用回合制，除了画面稍显简陋，游戏性上乘。剧情有些老套，一群来自未来的人类回到了1958年，以逃避未来因为核战而到来的世界末日。



如果只有一个人回到过去，或者会像《寻秦记》中的项少龙那样，只要拥有美人归、黄金屋、万世爵就心满意足了。但如果是一群带着来自未来超强武器的人们来说，不利用手中极端先进的技术搞点什么，不怀有征服世界的想法几乎是不可能的。游戏中，玩家可以控制30种不同的单位和游戏角色，其中包括狙击手、医疗兵、工兵等。每个角色分20个等级，他们通过获取经验升级技能，可选技能有30种。玩家要充分利用和规划手中有限的人力物力并将其投入到战斗中，在游戏特别强化了AI系统后，玩家更要拥有较高的逻辑思维能力与组织判断能力。如果要给本作打个难度系数的话，估计会在80以上。笔者在第一关就感觉到了游戏的难度较高。回合制游戏笔者也不能算是玩得少的，但在第一关就出现此种难度的却不多见。P



关于游戏分级制度的再研究

■本刊编辑部制作

前言

由于电影、游戏等视听娱乐行业产品作为一种具有非常直观性的媒介，会对观众或参与者产生直接影响，而又鉴于其文化消费品的本质及其受众的广泛，所以各国都有不同的机构组织对游戏、影视产品进行分级。其根本目的，不外乎是为保护世界观尚未定型的青少年受众群，使之免受误导。本刊是国内最早致力于中国电子游戏分级制度研究的单位，早在2001年就推出了自己的分级方法，并为一些游戏公司的产品所采用。这一分级方法，我们每年都对其进行修正。由于网络游戏在我国这两年来飞速发展，我们认为在已有的分级基础上，将网络游戏的部分也纳入到这一分级制度中来。“这样做能够解决什么问题呢？”有些读者会问。一款网络游戏是否适合未成年人，并不完全取决于游戏本身，还取决于参与其中的玩家。我们制定这一套体系正是为今后能将这个研究深入下去。这一制度能否在国内实行下去，并不是我们关注的重点，重要的是游戏作为文化消费品，它对青少年的影响日益深入，我们作为媒体，有责任和义务将这个研究深入下去，未雨绸缪也是好的。

成人度

在这次修订分级制度中，成人度是变化最大的一项。在过去的成人度定义中，所包含的两个基本构成要素是两性关系和色情成分。我们感到，对于两性关系问题随着时代的发展，人们的接受程度正在发生深刻的变化，特别是两性关系这个概念也很模糊。比如，以前如果成人度达到1级（即：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分）就已经是指导级（任何14岁以下的人员不适于使用的游戏）了。众所周知，像著名童话《海的女儿》、我国古代神话传说《牛郎织女》等就是讲述两性间的爱情故事，也是全年龄段所共同接受的。所以在新的修订中我们去除了两性关系这一要素。对于原来的另一基本要素——色情成分，我们感到这个定义也是比较模糊的。色情成分对于电子游戏来说其实包括了两个要件，一是行为程度，一是暴露程度。对于行为程度，我们是从两性间爱的行为（如亲吻、爱抚等）和性的行为两个方面进行等级划分的。对于暴露程度，我们参考国内相关的法律法规和国外的分级制度，可以发现在这个问题上，我国现行的规定和国外有着较大的区别。最根本的是，在国外，包含有性的内容描述虽有严格的年龄限制，但是却能够向成年玩家出售。而根据行为的不同，裸露部分的不同，比如露2点还是3点，在国外有着严格的区分，对于一个产品的分级有着重要的影响。而目前在我国无论是电影、电视节目基本采用的都是一条红线的二分法，即凡是暴露真人或近似真人2点或3点的均属于被国家主管部门禁止之列，除此以外可以对所有人销售或播放，对于性或爱的行为并没有具体的要求。因此，我们此次修订游戏分级制度时，也是从国情出发，结合国外部分的分级理念进行的。下面是我们这次新修订后的成人度设定。

0：内容健康，无表现两性间爱的行为（如：亲吻、拥抱、爱抚），且无人体裸露画面的。

1：内容健康，有表现两性间爱的行为（如：亲吻、拥抱、爱抚），或人体少量的裸露画面，或人体大面积的裸露画面，但出于艺术、科学等原因的。

2：有表现性的行为的内容，或人体大面积的裸露画面，或有露点内容但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：非科学、艺术原因，无论动态或静止画面中均有暴露真人或近似真人2点或3点的内容。



《模拟人生》系列中表现两性关系的内容相当多，但这并非游戏的主旨。

下面我们对于各级进行一下解释。

0：“两性间爱的行为”强调的是两性间因性爱所产生的除性行为外的行为活动，也就是说这里谈的亲吻、拥抱、爱抚等行为是不含如父母子女、兄弟姐妹等因亲情友情而产生的热烈行为。绝大多数的游戏都是符合这一级别的。

1：对于“两性间爱的行为”在上面已经揭示，不再赘述。这里说明一下，什么是“出于艺术、科学等原因”。举一个例子，如《疯狂医院》这个游戏，玩家扮演一名医生，在医疗过程中会接触到病人的身体组织，在这种情况下既是处于科学的原因，又是完全合理并能够接受的。在这一级别中比较有代表性的游戏就是《模拟人生》，在这个游戏中既有表现两性间爱的行为（如：亲吻、拥抱、爱

抚）内容，又有一定人体的裸露画面。可能有人会质疑说《模拟人生》中人体裸露的部分有时候也比较多，这里需要说明的是，这种裸露与色情



PS2游戏《摔角玫瑰》中对女性身体的裸露和特写表现都不遗余力。

毫不相干，其动机在于真实地模拟人的生活行为，所以我们认为这也是一种科学的态度。

2：这里要注意的是，我们强调的是“有表现性的行为的内容”，这和两性间爱的行为有明显的区别，这种行为的尺度在于不能露点。这里所说的人体大面积的裸露画面，指基本或者完全裸露，仅依靠部分物质或身体躯干将3点进行遮挡的情况。而且这种行为和画面具有明显的性诱惑力。这里比较突出的游戏是PS2上的《摔角玫瑰》（Rumble Roses）。这类游戏在电脑上还不太多见，曾有《辣妹舞女》（Kaboom Studios）等。

3：这个在上文中已有说明，就不用在赘述了。

暴力度

我们认为，暴力游戏虽不完全直接导致犯罪，但在某些情况下，会



由于逼真地表现了小分队战斗，《反恐精英》中一直有不少的暴力镜头。

让人倾向用暴力解决问题。具有暴力情节的游戏，和电影、电视、书籍一样，会造成暗示的效果，并将虚拟世界的行为规则带到现实生活中来，形成错误的价值观。

目前，在多数实行游戏分级制度的国家和地区中，“暴力程度”是一个公认的且适用较为广泛的区分规则：美国ESRB把游戏产品分为6个等级，其中，从E级（适合所有人）开始到AO级（仅适合成年人）中，暴力程度是该分级制度中重要的区分标志之一。

结合我国实际国情，我们建议有关部门在制订相关分级制度时，在“暴力”程度上，可参照如下规则区分：

0．无明显血腥、暴力内容或游戏场景、战斗设计，游戏氛围轻松、幽默。此类游戏多以卡通、休闲、益智为表现主题，如出现战斗过程也仅



《半条命2》中的部分场景相当血腥暴力。

以对方被打倒、出现眩晕画面为主，这类游戏适用于所有年龄段的玩家群体。代表游戏为《大家来找碴》、《便利商店》、《富甲天下》等。

1．有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥。在以往的游戏分级制度中，对于有暴力倾向方面的暗示一直没有严格的定义，我们认为，在审查游戏制作者的设计意图时，应重点在游戏中检查：是否可以利用游戏虚拟环境中提供的物品、武器、人物进行某种程度的破坏或与游戏主题表达无关的攻击性操作。而在表现血腥的程度上，应以人物死亡或受伤时，是否刻意强化血液喷溅作为标准。目前在多数国家，对于游戏角色死亡时的血腥表现有着明确的规定。在德国，表现游戏角色死亡



《喋血街头2》这款鼓励疯狂杀戮的作品堪称暴力游戏的典型。

时，禁止出现红色血液流出的游戏画面。而在我国，结合具体国情，可在评判游戏时，把此部分内容作为衡量暴力程度的一个参考指标。目前多数流行的第一人称射击游戏适用于该种标准。代表游戏为《反恐精英》、《孤岛惊魂》等。

2．有明显暴力倾向，有一定数量的血腥场面。此项描述可以体现在游戏设计中，玩家攻击的对象为大量的非人类的外星生物、变种生物、僵尸及人类等，通过游戏，玩家可以使用武器进行爆炸性攻击，出现尸体爆裂、众多液体、血液喷溅的画面。玩家还可通过武器或物品对游戏场景、与游戏无关的物品进行破坏。此部分游戏的代表作品为《虚幻竞技场》、《半条命2》、《恐龙危机》等。

3．详细表现肢体分解的过程或状态，表现具体施暴、死亡过程；有悖社会公共道德，利用虚拟的犯罪行为达成游戏角色的升级、过关等条件。此项标准是涉及“暴力”游戏标准中最严格的一级，在此类游戏中，设计者往往在表现敌人死亡时，用过多的细节去描述肢体分离并配合语音模拟死亡的具体过程，并赋予缺少肢体的角色或敌人继续游戏的行为；另一种游戏则在充分模拟现实的基础上，破坏社会公共道德规范。如鼓励玩家通过抢劫、伤害无辜行人等犯罪行为提升等级，这类游戏虽然没有前者在描述死亡细节中具体，但对道德标准的践踏以及对青少年的不良暗示，对玩家群体的危害更为严重。在此两种游

戏中，前者的代表为《喋血街头》，后者的代表为《侠盗猎车手》。

游戏中的虚拟暴力行为是一种具有危害行为的游戏规则导向，我们认为，在制订具体的规则中，应加以细化，并加强在游戏分级后的执法落实上，真正为青少年玩家营造出一个健康、积极的游戏氛围。

恐怖度

恐惧是指由某种危险所引起的消极情绪，通常个体认为自己无力克服这种危险而试图回避。恐惧无论在动物界还是人类，都是广泛存在着的一种情绪反应，动物遇到天敌或处境危险时都会表现出恐惧，而人类因为有了语言和文字，恐惧的对象变得更为广泛，尤其是人类极其丰富的想像力及其特有的象征性思维，使得恐惧更是无处不在，无时不有。我们可以试图给恐怖下定义，能让人产生恐惧感的事物可称其为“恐怖”，但“恐怖”归根到底属于意识形态，每个人对“恐怖”的理解不同。所以，我们对于恐怖程度的划分很难界定，悬疑、侦探、惊悚都可以划归恐怖的范畴。在此我们给出了一个标准，将可以造成恐惧感的要素罗列，根据这些要素在游戏中的含量，来判断游戏的恐怖程度。即：主人公在游戏中所处的地位、游戏灌输的意念、游戏展开的空间、游戏中角色的形象、以及游戏中音响效果的塑造。


《半条命2》中屠杀怪物的感觉很“刺激”。

0：主人公在游戏中处于强势或支配地位；游戏展开的空间经过设计者美化或卡通化；游戏中角色的形象写实或卡通化；游戏中音乐柔和，没有突然爆出的巨大声响。

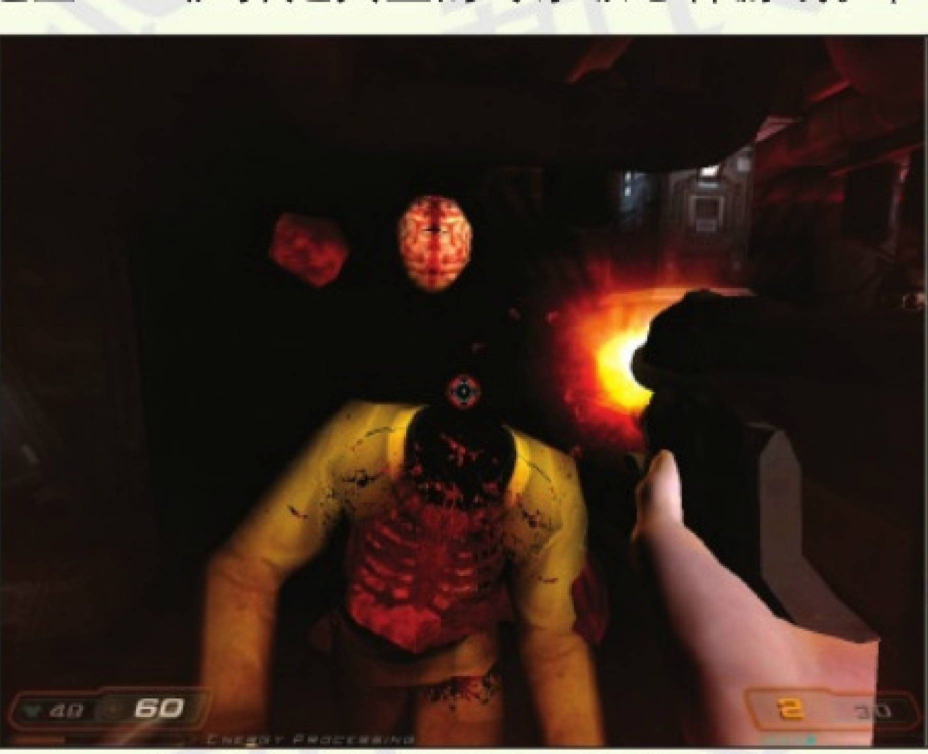
这一类型的例子很多，毕竟游戏还是给年轻人玩的，80%的游戏都可以归于这一类。这类游戏通常是以取悦、娱乐玩家为目的的，风格清新自然，老幼妇孺皆可慢条斯理地享受。《动物园大亨》、《心跳回忆》系列是这一类型的代表，无论是情侣培养感情，还是全家自娱自乐，这类游戏都可供选择。

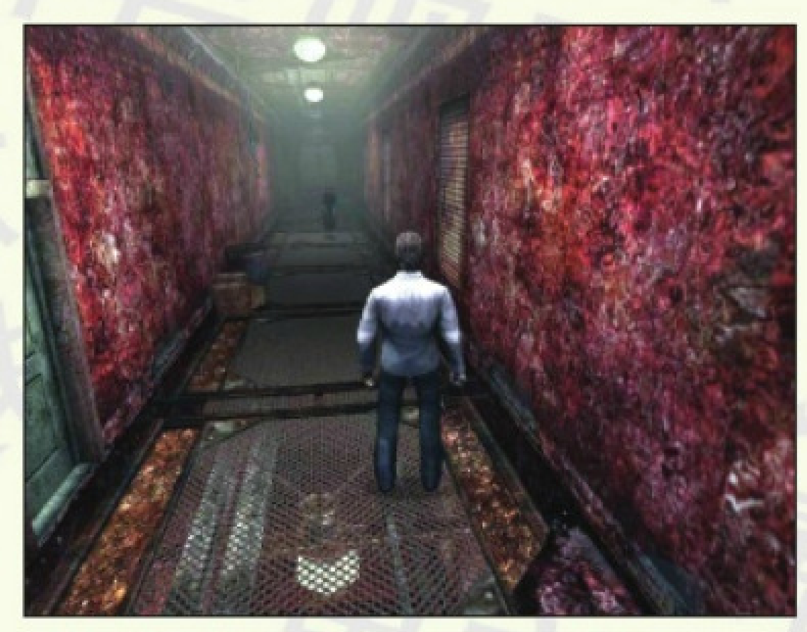
1：主人公在游戏中的地位强势，具有比敌对方更强的实力；游戏发生的空间有部分超自然、黑暗的风格；游戏中存在丑化或妖魔化的角色、超自然现象；游戏的部分音乐会令人紧张，有突然出现的声响。

目前大红大紫的《半条命2》可归为此类，游戏中虽然偶尔有怪物突然跳出或者僵尸抛掷铁桶，但怪物的形象仅仅是有点恶心，而僵尸的面孔也没有去刻意描绘。虽然经常出没于阴森的下水道或者地下室，还时不常地跳出几个怪物来吓唬你，但你充其量也只会感到惊险、刺激，而并非恐惧。想想你身上的火箭筒、重力枪、防护服和打不完的子弹，你还有什么可怕的？

2：主人公在游戏中对自己的行动不具有绝对的支配能力，或处于弱势地位；游戏主题阴暗，有“邪恶获胜”的隐含意念；游戏发生的空间幽闭、昏暗；游戏中的角色多以丑化或妖魔化的形象出现；不会出现欢快的音乐，配乐风格低沉，经常有突然爆出的声响，或超现实的声响。

《生化危机》系列、《毁灭战士3》算是典型的专家级恐怖游戏。在《异形大战铁血战士》中，整个游戏基本伸手不见五指，这一点在扮演人类视角的时候感觉尤其强烈，在这个游戏中玩家扮演的是“猎物”。《毁灭战士3》除了靠出色的光影营造出一个幽闭、阴森的空间之外，怪物的形象也极尽丑恶之能事，加上时刻在你耳畔响起的喘息、低吼、水滴声，让玩家时刻处在一种提心吊胆的恐怖氛围之中。


《毁灭战士3》的恐怖氛围营造很成功。


《寂静岭》系列一向给予人发自内心的恐惧。

3：主人公处于虚弱、无力的绝对劣势地位；游戏主题包含着“不可战胜的邪恶”这样的意念，或单纯地以吓人为目的；游戏发生的空间极度幽闭、肮脏、血腥或黑暗；游戏中基本没有正面角色，所有角色形象均经过刻意丑化或妖魔化。配乐风格阴暗或无配乐，以完全无声的寂静、回音或者超现实的音响为主要表现方式。

《寂静岭4》、《永恒黑暗——心灵悲歌》、《尸人》（又译《死魂曲》）等游戏确实不适合心理承受能力差的人玩。游戏中会发现你拥抱的往往是满面疮疤的女尸，掏出的手机上爬满白色的蛆虫，因惊吓而扭曲的脸，肮脏的血迹，游戏中到处都是诸如此类绘声绘色的“视觉凌迟”。游戏的主角极度的无助、虚弱，通常还有一点扭曲或心理变态。没有丝毫真善美的存在，空灵的音乐、低沉的嘶吼，都是设计者从鸟兽死亡、金属摩擦时采集的声响。如果没有将你吓得魂不附体，制作人会觉得失败。

意识导向度

“意识导向度”和“意识形态”（Ideology）的概念有着密不可分的联系。“意识形态”概念起源于近代欧洲，后来得到陆续发展和演化。它在马克思的理论里被推广为社



运动类游戏的健康主题适于大多数玩家接受。

会中所有的心智活动。

众所周知，每个游戏开发人、开发团队都有其自身的现实存在条件，那么他在开发一款游戏时，很难避免不出现意识导向上的倾向。有人甚至认为，“大部分军事模拟游戏都带有冷战思维”，这就是开发人的意识导向上的倾向。作为一个正确引导国内玩家、避免其通过游戏接受错误观念的分级制度，我们认为应该加入意识导向的分级。所有对意识导向度分级持质疑态度的人，我们再次向你们强调，无论如何，孩子的心灵成长是最重要的。

0：主题健康，具有向上的人生观和世界观，符合我国的民族传统背景，符合我国的文化接受心理，不会在意识形态上对青少年产生误导。不存在危害、颠覆和分裂我国的内容、不存在侮辱、损害我国家形象的情节。

例如大宇的《仙剑奇侠传》系列及EA的FIFA系列，这些游戏均可列为意识形态0度游戏。

1：主题比较健康，但游戏在人生观、世界观上略有消极、不太符合我国国情与民族传统文化。不存在危害、颠覆和分裂我国的内容、不存在侮辱、损害我国家形象的情节。

《荣誉勋章》系列虽然揭露了战争的残酷，以批判战争倡导和平为主，但是依然引发少年玩家对嗜杀的联想以及使其过早了解战争的残忍性，是典型的意识形态1度游戏。

2：主题较为颓废，或在人生观、世界观上有较浓的消极色彩，不符合我国国情及民族文化传统。不存在危害、颠覆和分裂我国的内容、不存在侮辱、损害我国家形象的情节。

《异尘余生2》（辐射2）就是典型的意识导向2度游戏。主题是彻底的悲观绝望，人类没有前途。人物之间经常出现非常粗俗的对话。游戏设定中对于一些采取共和制的城市的描述也与我国国情相抵触。虽然不能否认它是一款优秀的游戏作品，但在意识导向上是肯定要列为2度游戏。

3：凡是在主题上涉及危害、颠覆和分裂我国的内容或存在侮辱、损害我国家形象情节的游戏，一律为意识形态3度游戏。另外，虽不涉及上述内容或情节的，但在人生观、世界观上严重消极颓废、完全不符合我国国情及民族文化传统的，也列为3度游戏。



《荣誉勋章》对战争的真实再现让它并不适合年龄太低的玩家。

《21军团》和《红色警戒2》是这一级别的代表。由Red Storm公司推出的《21军团》，把故事背景设定在2015年，假想中国出兵朝鲜，开始扩张，以美国为首的盟军迅速集结并阻止中国军队，一场大战就此展开。游戏主题异常反动，在游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触，只能作为专业人士研究了解之用，而不能让广大未成年玩家接触到。而《红色警戒2》也是一样，假想的苏联军队一开场就炸平了美国的五角大楼，向未成年玩家灌输了“东西方国家为敌”、“某一国是邪恶的恐怖国家”等完全错误的概念，是绝对的研究级游戏。另外像《侠盗猎魔》（MANHUNT），虽然在主题上不涉及危害、颠覆和分裂我国的内容，但主题严重消极颓废，也要列为意识形态3度游戏。



《红色警戒》一直就是我们国家明令禁止的游戏。

规则导向度

我们讨论一款游戏的社会性，除了应该在“意识形态”这个大方向上引起注意之外，也应该考虑到游戏本身是否鼓励或已经表现出了与我们所处社会的道德标准相抵触的行为准则。每款游戏的开发，无论从故事、背景和人物的举止言行上都会切实地反映出能被我们这个社会接受以及不接受的世界观，除去意识形态的政治性意义之外，还包括道德观、价值观等等。因此，对于每个游戏所隐含及提倡的道德标准给予评判，可以更好地反映这款游戏在道德层面上的可取或糟粕之处，以引导青少年玩家对具体游戏内容的选择。需要强调的是，“规则导向度”倾向于反映游戏所鼓励或诱使玩家去做某事可能造成的道德问题，而基本上不涉及已经在游戏中真切表现出的明显的暴力、色情等因素。

就目前而言，规则导向度的体现在网络游戏中更为明显，在不重视剧情，而几乎纯粹以升级、练功为主导的网络游戏中，是否建立了健康合理的游戏规则，将会直接影响到这款网络游戏的实际环境。

0：游戏中无脏话、无涉及道德观念或具有鼓励正当道德观念的内容，具有我国社会普遍认同的道德



《仙剑奇侠传》中虽然有部分反传统侠义观的设定，但是也算瑕不掩瑜。

标准。

这一级别的适应游戏很多。如我国自行开发的益智类《大家来找X》属于完全考验玩家观察力和反应的智力游戏，不涉及到道德层面的因素。大多数体育游戏也不涉及社会道德水准的评判，但是这类游戏倡导在虚拟的运动中公平竞争、用娴熟的技巧赢得比赛，体现了公平竞赛原则。如《世界足球胜利十一人8》就属于这个范畴。游戏中虽然有可能利用裁判的误判获得利益，但这属于游戏的Bug，而不是开发者有意要传达“鼓励假摔”等有违体育道德的讯息。

1：具有健康的或稍有批判性的主题，但可能对游戏玩家产生轻微的消极影响或给未成年玩家造成轻微的模仿倾向；或由于塑造人物需要而出现的不当语言；或与我国社会普遍认同的道德标准不能完全吻合。

例如我国台湾省开发的RPG《仙剑奇侠传》，虽然主体思想在于宣扬凄美的爱情，但其中也掺杂了侠客同时和多名少女恋爱、无论主角到达何处都可以肆无忌惮地翻箱倒柜搜集金钱等不合常理的内容设定，容易影响低龄玩家的道德观，并进行效仿。以上的情节设定和游戏设定也多见于近年的类似武侠RPG中，虽然有个别游戏针对这一点有道德值的设计，但以上内容仍旧值得玩家和游戏开发者注意。

2：游戏过程中可能出现少许暴力、色情等游戏元素，给玩家造成消极影响或给未成年玩家造成模仿的倾向，在道德准则上有一些和我国国情相抵触之处。

这一类游戏的最好代表是《四海兄弟——失落的天堂》。这款直译应该叫作《黑手党》的游戏，因为反映了一个小人物从进入黑手党，直到妻离子散、饮弹身亡的全过程而令人唏嘘不已。游戏的主题无疑是批判性的，也是令人深思的，但作为一款用来玩的游戏，部分关卡



《四海兄弟——失落的天堂》同样不适合未成年玩家。

会强迫玩家进行较为血腥的战斗，并且有对残忍谋杀镜头的渲染和对准色情镜头（如洗澡）点到即止的反映。这些部分的内容无疑与我国普遍承认的道德标准有很大出入，并且极容易被未成年人模仿。另一款主题深刻的游戏《英雄本色》同样具有这个问题。因此，虽然这些游戏客观上是在讨论一个被社会道德所接受的主题，但是在我国并不适合广泛的未成年人玩家。

3：游戏内容与我国国情严重抵触，并在游戏中出现大量不当语言及脏话。

这一级别最佳的代表是Runing with Scissors工作室备受争议的游戏《喋血街头2》（Postal 2）。这款游戏几乎没有任何的故事主线和任务模式，玩家在游戏中为了不无所事事，只有去街头胡乱杀人为乐，而且杀人可以用打、砸、砍、烧等极端暴力的方式进行。在道德导向上，完全是鼓励和诱惑玩家去施暴。这款游戏不但为我国社会的道德观所不容，而且在许多道德标准相对宽松的西方国家也遭到查禁，可见其在社会道德方面的影响之坏。同样，鼓励玩家抢劫杀人的GTA系列、渲染极端杀人方式的《侠盗猎魔》（Manhunt），也属于毫无争议的研究级游戏。

根据以上五项评审标准，我们在游戏评级时制定了普通级、指导级、专家级、研究级四个级别，并根据不同游戏的品质灵活运用，为其制定出相应的级别（不排除极少数游戏存在需要特殊评审方法的可能）。

条件： 成人度、暴力度、恐怖度、意识导向度、规则导向度五项指标均为0级。
适应人群： 适合所有年龄人士。

条件： 成人度、暴力度、恐怖度、意识导向度、规则导向度五项指标任意一项达到1级的游戏。
适应人群： 十四岁以下人士不适于使用。

条件： 成人度、暴力度、恐怖度、意识导向度、规则导向度五项指标任意一项达到2级的游戏。
适应人群： 只允许十八岁以上人士使用。

条件： 成人度、暴力度、恐怖度、意识导向度、规则导向度五项指标任意一项达到3级的游戏。
适应人群： 只允许十八岁以上从事游戏研究者使用。

结尾

读到这里，可能有的读者会问，你们谈了这么多游戏分级，而有些游戏根本不会在国内出版。以我国目前的情况而言，这一分级体系是否有它的现实意义？因为从原则上说，游戏产品通过新闻出版署和文化部的审批，那么它就是一款可以适宜全年龄玩家的合格产品，否则就不是。中国现在是否具备游戏分级的环境？我们的回答是肯定的。文化消费品的分级，将日益成为未来文化事业快速发展中必须解决的一个问题，这是一种政府职能。而我们今天对分级作出的研究工作，相信也会为未来我国的游戏分级的政府职能化尽一份微薄的力量。



不称职的FPS，华丽的RPG
——评《吸血鬼——避世血族》

■北京 Gamecon-Jhvh

等待了许久的大作，2004年PC RPG的重头戏，“三架车”（Troika）公司的第三部角色扮演游戏——《吸血鬼——避世血族》（以下简称《血族》），终于出现在我们面前。在《半条命2》隆重登场的11月内，Activision仍然选择把《血族》一同推上货架，足见对本作寄予的信心。虽然不能说是替白狼公司做广告，但还是有必要提一下本作的背景。纸上RPG规则中重要的一支——“吸血鬼——千年隐藏”（以下简称VTM），是所有热衷于“歌德庞克”风格玩家的心头之好。这么说似乎有些以偏概全，但“黑暗世界”中最广为人知的背景就是VTM了。我们知道当年也有这么一款同是Activision发行的游戏——《吸血鬼——避世救赎》，也是VTM“触电”的成功尝试——好吧，也许没那么成功，其实当年的《避世救赎》落了个叫好不叫座的下场，在我结束《血族》的暗夜试炼之后，我一度以为它也不太可能避免同样的结局。



鬼族变身后的皮肤材质效果惊人。

首先，本作的优点是如此地让人敬服不已：完美的对话衬托出血族独特的社会性；开放——封闭性的结构给予玩家可供探索的真实世界；惊悚生存类游戏风格的成功引入、解谜游戏的推理与逻辑的经典桥段、情节对于背景的忠实和规则的适当简化都让VTM的拥趸不得不击节赞叹。但它的缺点也是如此的明显：超小的城市规模和多而耗时的载入；比重分割严重不均衡的战斗部分；贴图和场景布置上美工水平的拙劣；大量Troika标志性的让人头痛的BUG。这些都让对VTM感兴趣而想尝试一下的玩家们望而却步。我们觉得保持独立创造性的小规模团队和工业标准所需的商业垄断体制是如此的针锋相对，而本作的优缺点似乎也折射出现在游戏界对立统一的矛盾面，这种不可调和的矛盾让我一一道来吧。

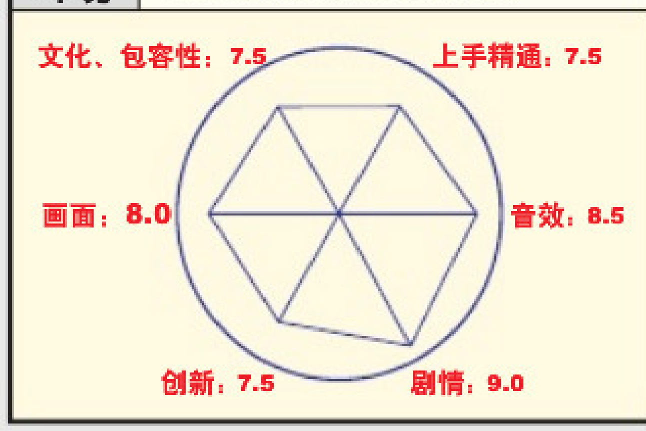
本作的核心灵魂在于对话。是的，Troika的文案人员可以被放在游戏史的设计神坛上供我膜拜了。他们的才气和灵光一闪让《血族》的情节与深度上升到艺术品的地位。这些个性十足的文字在我的显示屏上跳动着，加上Source引擎的唇型同步技术，我看到了布鲁赫族的张扬、魔卡维族的疯狂、乔凡尼族的做作、诺费勒族的恶趣味、妥瑞朵族的文艺气息……我感受到了反动者的偏激，东方鬼族的异国风情，秘党亲王的虚伪和魔宴长老的凶狠。这需要一定的英文阅读能力和VTM常识，它领会起来或许比北美《魔兽世界》测试中任务日志的浅显文法困难些，但是一个有着耐心和求知精神的玩家，抱着字典去琢磨这些游戏中的精华部分绝对是值得的。



墓地的僵尸任务，这是一场硬战。

而结构呢，我要说本作的开放性和自由度远在Troika初试啼声的那款

良品	总评 7.9
☺	具有魅力的对话和相对开放的系统都很容易让人深入到游戏的世界中去。
☹	游戏中的BUG令人烦恼，制作人对Source引擎的运用还不成熟。
制作	Troika Games
发行	Activision
载体	CD×3
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP



《奥秘——魔法与蒸汽机》之下，游戏不打算让你背离VTM的风格太远。你是一个违反秘党“第三大戒律：后裔”的血族某天冲动后的产物，被拥吻之后，你还没被告知任何新生儿的游戏规则，就亲眼看着自己的主人在你面前化为灰烬。对于VTM一无所知的玩家来说，训练关的说教可以让你彻底摆脱通俗文化下关于吸血鬼的一些大俗套，投入到天使之城——洛杉矶的黑夜怀抱中。没错，洛杉矶的黑夜中三股政治力量的角逐，包括强调大隐于市的“守序善良”的秘党；乐于大肆杀戮，奴役人类的魔宴同盟；以及对这两者都不屑一顾的散漫反动者。无论你摇摆于他们中的任何一支势力（实际上，你与游戏中魔宴同盟的关系始终是对立的），都可以完成他们所属的全部任务。本作小的局部秘密相当多，而且有趣得紧，足以弥补那种大开大阖的自由度的不足。但是笔者还是不禁在妄想，要是能自己选择背景，随意喂养血仆该多好……

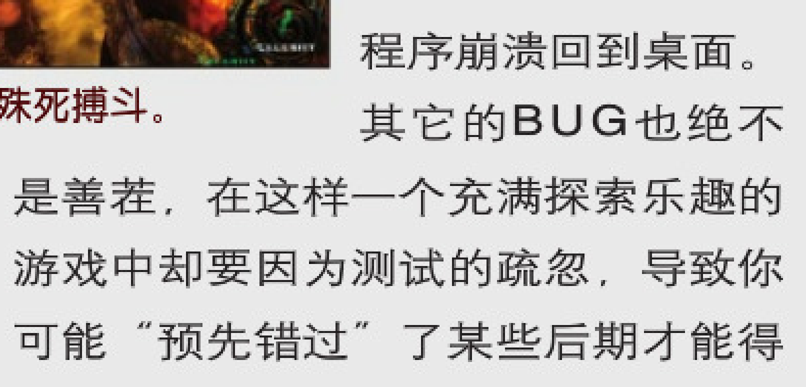


不忘了给自己打广告。

几个游戏中主线任务所在地点，都有着当年那款Clive Barker's Undying（不死亡灵）的风格，这几乎变成了一部惊悚生存类游戏。以往存在于《幽魂》、《鬼屋魔影》中那种颤栗的悬疑恐惧感再度蹿上了不少玩家的后脊梁。对于笔者来说，这气氛搞得实在是很够味，我只把它当成向过往惊悚游戏的致敬。开什么玩笑？姑娘可是布鲁赫族暴力、胆大包天的新生者，这恐惧，我只把它当作有趣。等到你有一天对隔壁跳出来的僵尸打着哈欠，扣动点44的扳机撂倒它的时候，你就像笔者一样对《不死亡灵》这样的游戏，只能感叹其精巧诡异的气氛渲染，而无法蜷缩于那份窒息的恐惧中去了。

游戏中的任务不是那种简单的从A拿B，到C给D的无聊设计。几乎所有的支线任务都有着令人满意的解谜游戏要素。玩家从任务的获得、抽丝剥茧到最终解决的整个过程都要冥思苦想，主观能动地参与其中。庇护所的E-mail和信箱是取得任务进展和报酬的途径，这种方式好像在操作《银翼杀手》中的主角麦考伊一样，充满着真实的互动感觉。而这次是最具临场感、完全手动的第一人称视角，那份对传奇生活经历的真实模拟让笔者接触的任何一个玩家都为之感动。

下面说说缺点，让人咬牙的BUG是恶劣的。恭喜Troika创了一次史上最高，起码是自己做游戏以来最夸张的BUG。不借助控制台，你是绝不能通关的。在里奥波德兄弟会的地下要塞，你按正常剧情绝对会导致程序崩溃回到桌面。其它的BUG也绝不是善茬，在这样一个充满探索乐趣的游戏中却要因为测试的疏忽，导致你可能“预先错过”了某些后期才能得到的任务线索，而到后期触发条件根本就不出来的时候，你就读档吧，反正笔者已经习惯了。我们知道Troika不只是请测试员没钱，连美工看来也不够人手。诺费勒族地下溶洞的庇护所见到的凹凸贴图似乎还有那么点Source引擎的意思。其余的室内场景，贴图回到了2年前的水平，让你疑心这根本是两个游戏。室内摆放拙劣，随便放两把椅子就是陈设了，让人觉得美国人住的房子里都空荡到可以表演钻火圈。敌人和NPC建模的单调用两只手的手指头都数得过来！而就这么个简单迷你型的城市需要LOAD的次数，真是让人不得不对Source引擎的结构产生怀疑。要知道还远不如《莎木1章——横须贺》一个区域大小的整个游戏室外结构（包括圣塔莫尼卡，LA市中心，好莱坞和唐人街），每次进入一栋建筑所花掉的读盘时间比DOOM3的一个关卡还长（笔者机器有2G的内存）！……相比之下，贴图和对话的拼写错误已经不算什么了！


与魔宴血族的殊死搏斗。

战斗部分与游戏的调查以及探索区域被人为地分割开了，游戏中提供你杀戮的机会都是特定的，这让人有些不爽。大部分场景内，你都要保持“隐藏”戒律而不能自主行动。这是个貌似FPS的战斗系统，如同《杀出重围》一样，敌人或许就在你身前两三码的位置，你的准星却总是扩得大大的，无论你如何调整就是打不中前面的家伙！你自然可以给火器属性加点，但就算你把远程攻击加到10，你还是要很可悲地像个靶子一样立定在敌人的射程下，等自己的准星聚拢来瞄准。还是用肉搏或者械斗更好些。出乎我意料之外的是，《血族》的格斗手感相当好，很有力度，也很流畅，甚至可以浮空追打！可惜潜行机会不多，否则几乎可以当作一款《天诛》来玩，隐秘暗杀的乐趣又回来了。

所谓瑕不掩瑜。我能感受得到《杀出重围》的优点，我能看得到媲美《异域惊魂曲》的精彩对话，我能在这款RPG游戏中找到素质出色的格斗手感和“浮空、壁返”，我能在一个准洛杉矶的黑夜中成为一个真实的血族成员存活。我现在希望这款游戏带来的利润能让Troika雇到足够的测试员和美工，让我尽快地重新在洛杉矶月下的阴影里审视每个过客的脖子。最后，已经打通这款游戏的玩家们应该能看懂我的结束语——“Jack，我的良师益友，我一定会回来敲敲你的脑袋，再听听你那痞气的笑声。”

“有些玩笑开得太大了。”



墙上猩红的“GET OUT”字样是鬼魂给你的警告。

指环王——中土大战

Lord of The Rings: The Battle for Middle-Earth

由EA发行的《指环王——中土大战》可称得上是近期震撼游戏业界的超强大作，它由EA位于洛杉矶的工作室制作，是以电影《魔戒》为蓝本开发的一款超华丽3D即时战略游戏，发挥了EA在研发《魔戒三部曲——王者再临》时累积的3D技术，并结合了即时战略名作"命令与征服"的战略要素。游戏内容以完整的《魔戒》三部曲故事贯穿，从一开始对抗魔王索伦的战争，一直到精灵王国战役、圣盔谷大战、树人袭击魔多双塔、末日火山之战等，以大魄力的即时战略方式，呈现出《魔戒》小说惊心动魄的战斗场面。玩家在游戏中可自由选择阵营，在光明阵营中玩家率领洛汗和刚铎军队，与侵略家园的半兽人和猛玛象作战；而在黑暗阵营中则扮演黑暗魔君索伦，率领艾辛格、魔多等4支军队从哈比人手中夺取魔戒，统治中土，从而触发与电影情节相反的结局。由于本游戏章节繁多，因此对于那些只有情节而没有游戏过程的章节在本攻略中一律略过不提，而对于可同时选择的多分支章节则以相同章节号分别标注。

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评8.5 大众软件 POPSOFT 推荐

制作	EA LA
发行	美国艺电
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：9.0　画面：9.5　音效：9.0　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：PentiumⅣ 1.3GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：4GB

光明阵营战役

第1章 摩瑞亚

难度：1，精彩度：3

任务目标：引导远征队穿越摩瑞亚山脉；甘道夫和佛罗多一定要存活；消灭炎魔。

完胜条件：寻找5个宝物；所有英雄升级至2级；增加1点力量。

过关奖励：增加1点力量。


远征队进入摩瑞亚矿坑寻找出路。

关卡开始有3点力量，学习"精灵礼物"（英雄伤害+50%）。矿坑里的升级宝物先派甘道夫拿，升到2级学会"闪电之剑"，可对付成群的敌人。甘道夫还是医师，战斗间隙可自动为伤员恢复。沿矿洞前行过两座桥梁，杀掉小妖拿到两个宝物（武器架）。继续走，经过墓室和大殿，里面仍有两个宝物，要对付强大的食人妖。在通道尽头是巴林的墓室，关闭的石门被小妖破开，小妖们水泄般冲进来，英雄冲进去混战，甘道夫施放"闪电之剑"打群体。杀光它们后，北边的石墙也被打开，又有一拨小妖涌进来，杀完后沿破壁出去到凯萨督姆石桥，石崖上的小妖让勒苟拉斯搞定。过桥来到出口遇到上古炎魔，甘道夫留下来与它对决，这时尽量用法术来打，轮流使用"巫师暴风"和"闪电之剑"，在炎魔喷火时躲到一旁，将它消灭后关卡结束。


甘道夫升2级可使用群体法术"闪电之剑"。

第2章 西谷

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：建立6座农场；提升伊欧墨1个等级。

过关奖励：增加10%资源。

本关主角转换为洛汗国的伊欧墨，用现有的力量点数学习“医疗”。在营地建两座农场，等资源出来后在西北部造两座哨兵塔，几分钟后兽兵攻袭营地。留一队骑兵守营，其余一队到营地附近搜索锯木厂，摧毁后在屯垦区建农场。地图上共有锯木厂6个，前哨塔4座，建立起来可造洛汗井作为补血点。营地里建骑兵营和弓兵营，在造出4～5队骑兵后可出兵攻打敌军主营地，位于地图的西北方，将所有敌建筑拆掉后过关。



洛汗国是游牧民族，以骑兵骁勇著称。



堵住桥头严阵以待，等待小妖们再次进攻。

第2章 洛汗

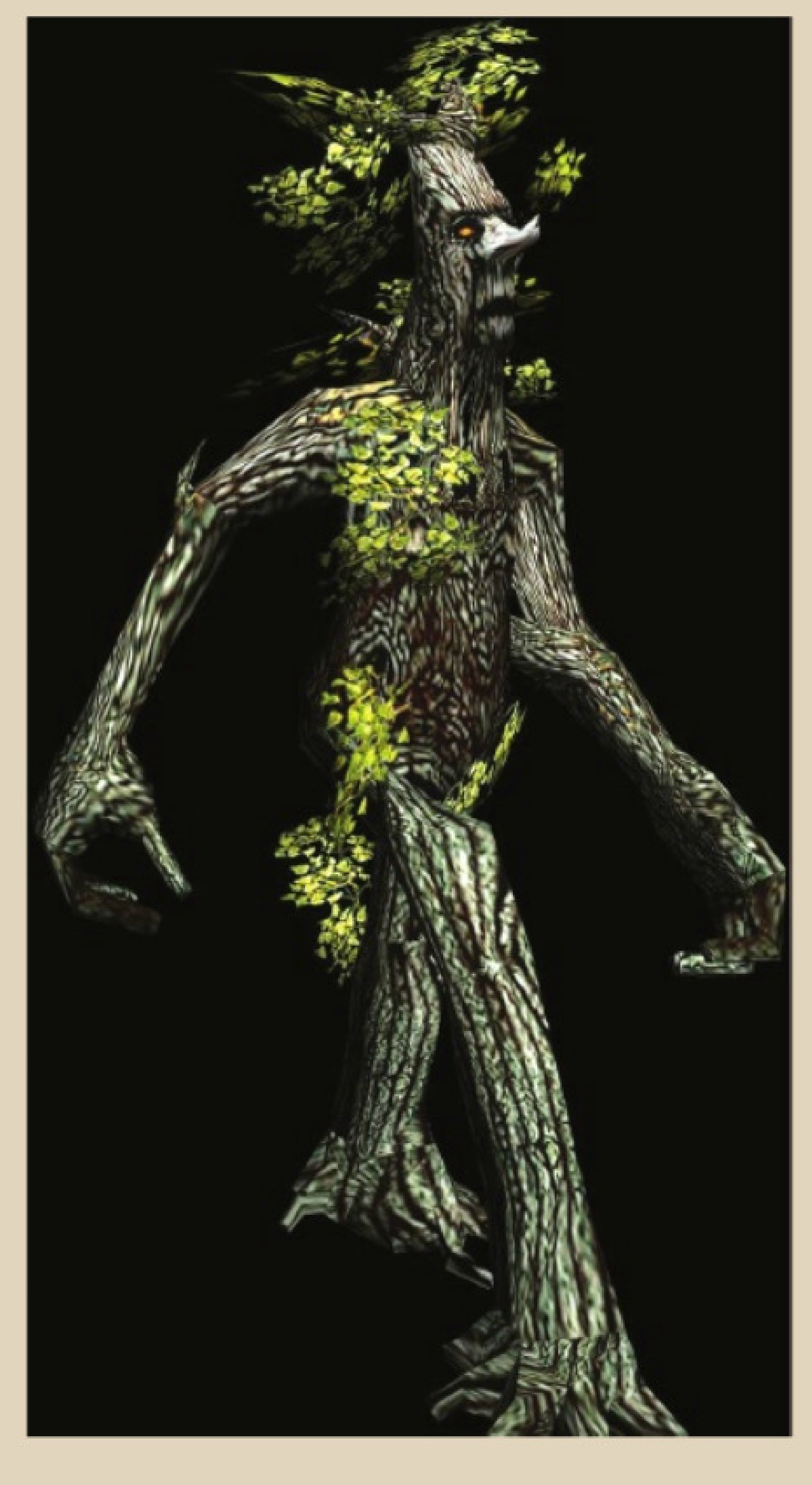
难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：用义勇弓箭手守卫高塔废墟；伊欧墨提升1级。

过关奖励：增加20点指令。

开始在地图西北建设营地，造农场、洛汗井，东南方向造几座哨兵塔，与此同时派一支骑兵往东北的村庄探索，解救那里的10名难民，护送到营地后用“征兵”能力将他们武装为民兵。东北还有座前哨塔，可用来增加农场单位。稍后强兽人攻袭营地，派骑兵出去扫荡，派义勇军弓箭手和骑兵一起往地图中部探索，那里有2座高塔废墟，可派弓箭手进去防守，射杀经过的兽兵。攻夺西南的前哨塔，速度快的话那里还没有被敌人攻占。接下来就是在营地生产骑兵，等生产达到指令上限，再一举攻夺东南方敌人的大本营。



第2章 东洛汗

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：拯救所有洛汗难民；建立6座农场；伊欧墨提升1级。

过关奖励：增加1点力量。

本关的难民共有2处，他们在东北和地图中部河岸的村庄附近，在开始营地建造农场、哨兵塔和洛汗井，骑兵分两路往两座村庄驰援，在路上会遇到被强兽人追赶的村民，消灭追兵后将他们护送到营地，使用“征兵”能力将他们武装起来。在东北前哨建基地造农场，在西方河岸还有一处屯垦区可造农场。资源积累起来后，营地造兵工厂给士兵升级“铸剑”和“重装甲”。在生产期间强兽人会轮番攻袭营地，等兵力达到上限并武装起来，往地图东南攻夺一处前哨塔，在那里建洛汗井作为恢复据点，然后一举攻占敌人西南的主营地。

第3章 罗斯洛立安

难度：3，精彩度：3

任务目标：移动远征队至罗斯洛立安；建立步兵营训练精灵战士；保护罗斯洛立安不受摩瑞亚小妖怪的攻

策略要点：

1.在某些章节中有大量关卡可选择挑战，要根据你最需要的奖励选择关卡。根据敌人的不同，也要选择合适的军队来打。比如面对哈拉德林人的长矛兵和猛犸象，最好选以弓箭能力见长的刚铎部队来打。

2.力量点数相当珍贵，需要完成关卡来获得，这样才能学习到一些军队能力，如光明阵营的“精灵森林”、“拨云见日”等，在战斗中可达到辅助效果。杀敌也有机会拿力量点数，同时要尽量多打出完胜评价来，这样才有可能学会终级能力，如黑暗阵营的“召唤炎魔”。

3.战斗中要善于用英雄的力量，英雄是军队的灵魂，给军队带来影响和希望，如优希顿的“国王恩典”，可给军队增加经验升级；而黑暗萨鲁曼的“演说”更可鼓舞士气，提升战力。

4.不同敌人要利用相克的兵种来打，比如攻打兽兵营建议用矛兵和弓箭手配合出击，对强兽人用矛骑兵来践踏则有摧枯拉朽之效。但骑兵最怕矛兵，遇到时要马上向后撤退，让弓箭手上前射杀。对付座狼骑兵也尽量用弓箭手来打，用矛骑兵引诱他们在弓箭手周围跑，一会儿便会陈尸遍地。

5.在游戏后期将拥有几种召唤能力，这样就可借助外来力量攻占强大于己的敌营。但兵力生产因指令点数而有一定的限制，会在防守上兵力不足，营地若是城堡的话，可闭门修车不用理会小兵的攻袭，城墙是打不破的。抽调主力攻夺附近的前哨塔或营地，攻下营地后朝着敌营的方向修三四座哨塔，只留一队弓箭兵防守，余者前去打下一座营地将战线推进。由于敌人一般只攻击最近的目标，后方基地被袭的几率很小，因此可将兵力补充到前线来，后方演空城计也无妨，这样就可以少量兵力来攻取大量的营地。

6.无论哪座阵营，推荐玩家专注修练一支军队，并且要爱惜每队士兵的性命，一旦被灭杀下关就不会再出现，这样将使生产出来的兵力等级较低，给后面的关卡制造难度。光明方可用“医疗”回血，黑暗方不能恢复，但可用旗手召唤再生。人类建议修练洛汗骑兵，魔军建议修练萨鲁曼的艾辛格部队。

击；所有远征队员必须存活。

完胜条件：摧毁敌人所有的锯木厂。

过关奖励：增加50点指令；增加1点力量。

远征军被艾辛格的强兽人部队追逐，逃进山谷遇到接应的精灵战士，沿山路一直走先不要过桥，往西南摧毁1个锯木厂。过桥后立即在河岸建精灵步兵营生产弓箭手，同时派2名英雄由东北桥梁过去清除掉另外2个锯木厂，派所有弓箭手守在西北角桥头，形成包围圈，英雄们堵在桥上。不久小妖怪开始发动攻击，会连续进行3拨，第2拨有食人妖出现，派英雄专门收拾它们，精灵弓手收拾蜂拥而来的小妖。打完第3拨小妖后，所有人马移至西方桥头堵截第4拨小妖，打完再回到西北桥头迎接敌人最后的反扑。本关的要点是机动灵活，在没有敌人进攻的桥头撤掉防守，全力对付进攻的妖兵。

第4章 阿蒙汉山脉

难度：2，精彩度：3

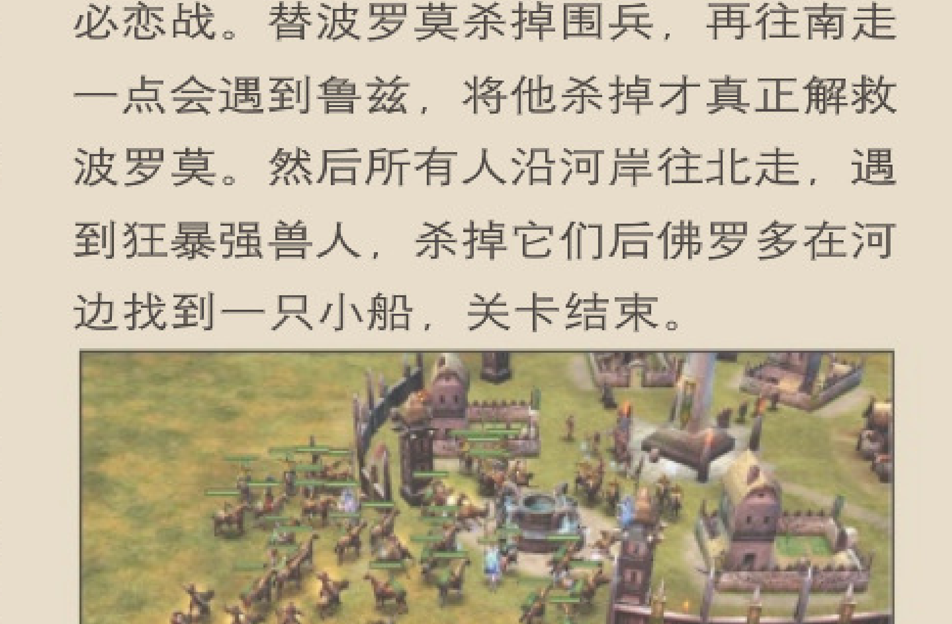
任务目标：保护佛罗多；杀掉攻击勒苟拉斯和金雳的强兽人；协助波罗莫和哈比人；杀掉鲁兹；守住逃走的小船。

完胜条件：拯救波罗莫。

过关奖励：增加20点指令；增加1点力量。

本关以少战多，要善于用英雄的特殊能力，如甘道夫的“闪电之剑”（打群体）、阿拉贡的“剑神”（攻+100%，防+100%）、金雳的“跳跃攻击”（打群体），还有佛罗多的“凯兰崔尔药瓶”（驱逐附近敌人）。任务开始时只有4名队员：甘道夫、阿拉贡、佛罗多和山姆。先在山顶消灭攻上来的强兽人，这时精灵勒苟拉斯和矮人金雳在北方路口出现，立即冲过去接应，杀掉几只食人妖后又有狼骑兵出现，打完后波罗莫在东南方的河边出现，他正受到兽兵的围击，这时马上朝那个方向驰援，路上遇到的兽兵不必恋战。替波罗莫杀掉围兵，再往南走一点会遇到鲁兹，将他杀掉才真正解救波罗莫。然后所有人沿河岸往北走，遇到狂暴强兽人，杀掉它们后佛罗多在河边找到一只小船，关卡结束。





洛汗井（刚铎井）是不可缺少的补血建筑，边打边补永不疲惫。

第5章 西恩耐特

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：为3支军队购买重盔甲；伊欧墨提升1级。

过关奖励：增加20点指令；增加10%资源。

本关敌人开始有长矛兵出现，这对洛汗骑兵来说是克星，因此在队伍中最好配备一定量的弓手。开始有一座城堡可用，关闭城门安排生产，城墙不用派人防御。主力往地图的南部搜索，可找到几处屯垦区来建农场。地图东部有2座前哨塔，可作为补血的歇脚之处。等资源积累后城里建兵工厂提升武器和装甲能力，给所有部队购买“铸剑”和“重装甲”，有条件也可升级一下“旗手”，等兵力达到指令上限后，一举攻夺地图北部的敌军营地。

第5章 东恩耐特

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：消灭所有巡逻本区的座狼骑兵；为3支军队购买重盔甲；伊欧墨提升1级。



营地的哨兵塔是很好的防御建筑。

过关奖励：增加20点指令。

本关与“西恩耐特”相仿，同样在草原作战，在开始的营地建造2座农场和洛汗井，资源丰富后造兵工厂为部队提升“铸剑”和“重装甲”。在营地东北方向建哨兵塔，营地留一队骑兵防守，其余部队往西北和东方占领两座营地，其间还有3座哨塔要占领，对敌营出来的兽兵形成压制。在提升兵力的同时，在地图搜索巡逻的狼骑兵，大部分出现在北部区域，等达到完胜条件后再往西北方的敌人主营地进攻。

第7章 法贡森林边缘

难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有敌人建筑物；消灭锯木厂拯救树人。

完胜条件：当伊欧墨抵达时让部队进入战场；救援梅里和皮聘；3支军队升级。

过关奖励：增加30点指令；增加10%资源。

关卡开始后派骑兵摧毁附近的锯木厂得到树人的帮助，树人的克星是敌人配备火箭的弩兵。因此遇到火箭兵要迅速干掉他们，才能让树人大展拳脚，树人对付普通的兽兵是无敌的。骑兵往北过河在山脚找到梅里和皮聘，带着他俩往河南岸占领两处前哨塔并建立营地，让树人站到河里消灭攻过来的强兽人，即使被火箭伤害也会用河水扑灭火焰。清理掉河南岸的4个锯木厂后，带着树人一起进攻河北岸，那边还有4个锯木厂，最后带8只树人一起进攻正北方的敌军主营地。

第8章 法贡森林

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有的邪恶军队。

完胜条件：与树人联络；命令树人

丢掷石头。

过关奖励：增加2点力量。

本关是山区地形，蜿蜒的河流将地图分为两半。开始时要在东南前哨建营地，造农场、洛汗井和兵工厂，主力沿山谷寻找其他前哨塔，在地图北部山区两处树林里可找到树人，在它们的帮助下拆毁附近的锯木厂。让树人执行投掷石头的指令可远攻成群的敌人，拆建筑也超快。在攻占地图的9座屯垦区和6座前哨塔后关卡结束。

第8章 沃德

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：消灭肆虐本区的小妖怪；为3支军队购买铸剑。

过关奖励：增加20%资源。

关卡开始后在西南的废墟建城堡扎营，关门在里面发展生产，主力大军快速攻占地图东部的2座营地和2座前哨塔，其间还有屯垦区可造农场，速度快的话，它们还没被攻占，在那里建造基地并派少量军队留守。顺道清剿成群的小妖怪，它们都集中在地图的东部。等城堡里的兵工厂造好后为部队升级装甲和武器，然后一举攻夺地图西北的敌军营地。


魔军的“邪眼”会降低光明军队的领导能力。

第8章 东谷

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：为3支军队购买重盔甲；3支军队升级。

过关奖励：增加20点指令；增加10%资源。

关卡开始后建城堡，城门紧闭修造农场、兵工厂，城墙不用派兵防守。主力出城往地图东部攻占几处屯垦区建农场，等资源积累后在城堡里建兵工厂和骑兵营补充兵力，提升装甲和武器。其间敌人会由地图中央的河流过来袭击，等兵力充实由那里突破过河，消灭企图过河的强兽人。注意敌兵里的狼骑兵、破城锤和矛兵都要尽量用弓兵来打，派矛骑兵践踏普通的强兽人和弩兵，最后摧毁西北角的主营地过关。

第10章 圣盔谷

难度：5，精彩度：4

任务目标：摧毁所有艾辛格的营地和势力。

完胜条件：伊欧墨抵达时让军队入场。

过关奖励：增加30点指令；增加2点力量。

洛汗国民在老国王率领下逃到圣盔谷，萨鲁曼的艾辛格部队会在10分钟后展开攻击，伊欧墨的援军会在25分钟后赶到，中间15分钟的战斗是异常艰难的。开始时在外城建洛汗井，内城建弓兵营和兵工厂，在外城的西部有一处基地，可造农场或兵营，派城里平民到各处拿宝箱。造出弓兵后全部调到城墙上防守，兵工厂研究重装甲和火箭，给弓兵装备上。在5分钟后有4队精灵弓手增援，不久又有两队难民由南部逃过来，出城消灭追逐的狼骑兵救下难民。城墙要造两个后门以方便英雄和骑兵出入，城外不断放“精灵森林”。10分钟后敌人开始正式进攻，墙上的弓箭手集中杀长矛兵，骑兵出城扫荡弩兵，不久有梯子架过来，派英雄守在墙头砍掉梯子。在敌人的第1拨进攻后，会有破城锤出现，让城门的弓箭手将它射掉。这时全部人马撤到城门处的洛汗井附近，部分弓箭手跑到内城的城墙，不久会有狂暴强兽人将西侧城墙炸开。英雄们在门口阻敌摧毁弩车，坚持到第25分钟伊欧墨的军队赶到，先进城救援，消灭掉攻城的敌兵，再休整队伍往地图的南部摧毁2座营地过关。


金雳的“跳跃攻击”在群战中很实用。

第11章 艾辛格

难度：2，精彩度：3

任务目标：摧毁水坝

完胜条件：消灭萨鲁曼；确保树须存活。

过关奖励：增加10%资源；增加2点力量。

本关梅里和皮聘的任务是率领树人攻击萨鲁曼的艾辛格基地，开始先摧毁附近的锯木厂和食人妖巢穴夺取资源，使用树人森林生产树人，攒到10只左右的树人后开始朝艾辛格的城堡发动攻击。树人的克星是带火箭的弩兵，两名英雄要首先解决他们，树人一旦着火会就近寻找水塘将火烧灭。攻入营地后拆掉兽兵的建筑，顺手杀掉塔里出来的萨鲁曼，这时兽兵会撤到水坝防御，将前面的建筑拆光后，往水坝处消灭兽兵，派两只树人专门对付兽兵，其余的扔石块砸毁水坝。

第13章 北伊西立安

难度：3，精彩度：3

任务目标：消灭东方的伐木场；掌握南方的游侠；消灭敌人及所有魔多的势力；佛罗多一定要存活。

完胜条件：法拉墨提升到2级。

过关奖励：增加20%资源。

洛汗国成功抵御了艾辛格的军队，而刚铎的战役刚刚打响。关卡开始，佛罗多和法拉墨率领游侠在西北方登场，用附近的禁忌之泉可生产更多的游侠，接着利用树林的掩护攻击东北山上的3个锯木厂，然后要前往南方与另一

群游侠会合。由西侧的山道绕过去，正南的山顶是一片敌营，用火箭攻击猛玛象使之狂暴，践踏营地里的矛兵，上山坡与游侠会合一起摧毁这座营地。接着往东南地进，在山谷的东南攻夺敌营，在里面修建农场、兵工厂、骑兵营和弓兵营，朝北的方向造哨兵塔，将生产出来的兵力和投石车分派到山谷两侧埋伏，不久有大队敌兵通过，弓箭手集中对付猛玛象和长矛兵，骑兵扫荡其他。当生产出来的兵力升级盔甲、火箭、铸剑后，一举攻往东北部的敌军本营。



对付猛玛象，最好用的是弓箭手。

第14章 十字路口

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：联络隐藏在本区的刚铎游侠；为3支弓箭手军队购买火箭。

过关奖励：增加3点力量。

本关要对付的是强兽兵，建议选洛汗的军队来挑战。在西北建立城堡后造农场、兵工厂、弓兵营、骑兵营和洛汗井，城里生产兵力的同时，主力出城往东南方的山脚解救两队游侠，去晚的话他们会被兽兵杀死。敌人有3座营地分布在地图中部和南部，建议先攻袭最南端的营地，这样不会受到兽兵的夹袭。攻下南部营地后往攻打桥头的前哨塔，摧毁那里食人妖笼，最后再取地图中部的营地。

第14章 艾明亚南

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶军队。

完胜条件：联络隐藏在本区的刚铎骑兵；为3支骑兵军队购买防御装备。

过关奖励：增加10%资源；增加1点力量。

本关对付的是魔多哈拉德林部队，建议用刚铎的部队来打。开始派部队进城堡，安排好生产后调主力往西南方向行进，解救被围袭的刚铎骑兵，在西南角还有2队加入，如果稍迟都会被食人妖杀死。然后在南边找到一处营地，修造哨兵塔和刚铎井落脚。在门口造哨兵塔防守，附近敌营的长矛兵会被吸引过来，消灭后派兵往地图中央夺取哨塔，派弓兵驻进废墟里的高塔防御，截断攻往城堡的敌兵，最后一鼓作气攻下南端的敌军营地。以目前的力量点数应该足够学习高级召唤了，可学习“召唤巨鹰”或“召唤树人”，这是后面战役攻夺基地必用的强大能力。

第14章 南伊西立安

难度：3，精彩度：2



数队骑兵冲杀成百上千的强兽人，有种践踏的快感。

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：为3支弓箭手军队购买火箭。

过关奖励：增加20%资源。

本关对付的是哈拉德林的部队，对付矛兵、戒灵和猛玛象的最好兵种是刚铎的弓箭手，因此建议选刚铎部队来打。地图上有3座营地，攻夺速度快的话敌人只会发展起来两座，建议在开始的城堡只派少量军队留守，城墙上造好两部投石车和战斗塔就足以对付攻城的猛玛象和小兵。主力部队往东北的营地落脚，造哨兵塔和洛汗井防御，不久会有大批敌兵被吸引过来，消灭后等兵力生产出来一起往正南和西南攻夺两座基地过关。学会高级召唤术的话，拆基地建筑会成为很轻松的事。

第14章 凯尔安卓斯

难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：为3支军队购买旗帜。

过关奖励：增加20点指令；增加2点力量。

本关城堡不用防守，关上城门在里面造农场、刚铎塔等建筑，城堡外沿着河岸是一大片废墟，在废墟的中央有一处营地，在那里建基地防守，周围有5座高塔，分别派弓箭手进去防守。过河攻来的大部分小兵会被弓箭手和营地的哨塔消灭掉，等投石车出现派英雄去打。等局势稳定后再派兵攻打南岸的两座敌营，先攻南方的食人妖笼，再打东南方向的主营地。

第14章 安诺瑞安

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：结合一个义勇弓箭手和民兵军队。

过关奖励：增加20%资源。

本关应付的是卢恩的长矛兵，在第14章只能用洛汗部队打，等到20章时可选刚铎部队打。敌人的两座营地位于地图的东部，生产速度很快，大批长矛兵是很可怕的。建议开始空城生产，提升军队的装甲和武器，主力部队往西北过河抢夺那里的营地，建立基地后造哨兵塔和洛汗井，等武器和装甲改良再往地图中部的3座前哨塔发展，进而攻夺东部的主营地。

第14章 登哈洛

难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：为3支骠骑国军队购买防御装备。

过关奖励：增加20点指令；增加1点力量。

关卡开始后在北方的废

墟里建城堡，派少量弓手上城墙，在废墟里有几座高塔也派弓箭手进去防守，骑兵在城外寻找屯垦区建农场。4分钟后艾辛格部队袭来，消灭他们后兵分两路攻夺东北和西北两角的前哨塔，占领后建营地稍事休息，然后再往东南和西南两处前哨攻进，等召唤技能可用时，两路兵力夹击南方的敌军主营，这时再召唤巨鹰或树人将敌军营地的建筑拆掉。

第14章 哈力费理安

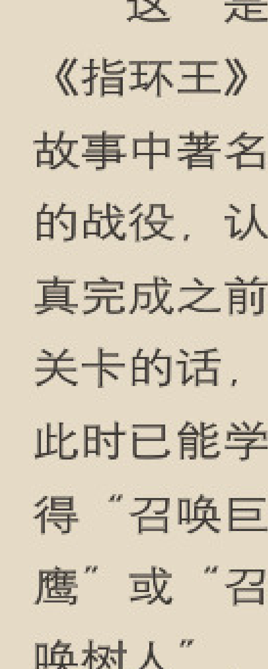
难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：联络本区的老鹰；结合一个弓箭手和民兵军队。

过关奖励：增加20%资源。

本关的老鹰位于地图西南方，要在关卡开始时立即派出一支部队前去救应，它们正遭受兽人的攻击，稍晚的话会被打死。救出它们后就可率领它们一起作战了，与召唤来的老鹰不同，它们没有时间的限制，但比较容易受到弓箭手的伤害。在地图的四角各有一座营地，前哨塔和屯垦区在地图上也很密集，建议在初期占领地图东部的区域，然后再将战线往西方推进，攻下敌人的两座主营。



“拨云见日”能增加士兵护甲，降低黑暗军的领导能力。

第14章 树沐河河口

难度：3，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：消灭本区的戒灵；为3支军队购买铸剑。

过关奖励：增加1点力量。

本关的地图多是山丘和河流，屯垦区和前哨塔有10多个，营地和城堡各2。我军在开始的西方建造城堡，然后迅速抽调主力攻占北方的营地，那里被敌人占领的话会生产投石车。然后清除外围的屯垦区和前哨塔，遇到空中的戒灵派弓箭手来打。地图中央有一处食人妖笼的前哨塔，东部小岛也有前哨塔，在将西部和北部的目标夺下后，最后再攻往地图东南攻夺敌军的城堡。

第14章 督伊顿森林

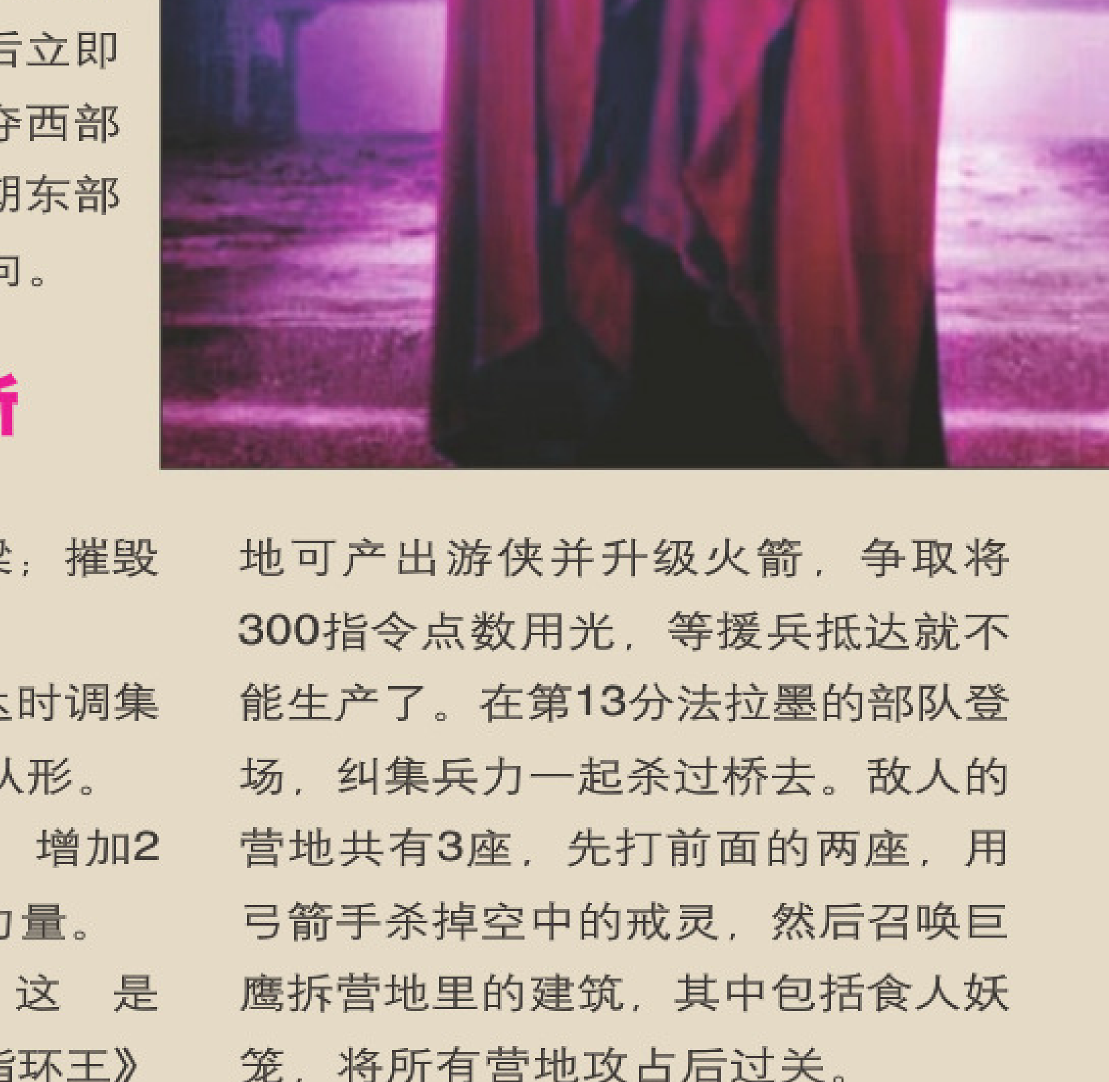
难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有的邪恶军队。

完胜条件：5支军队升级。

过关奖励：增加10%资源；增加1点力量。

本关地图河流交错，前哨塔和营地密布却是对称分布的。我军开始位于地图西方，建好城堡后立即往东北拆食人妖笼，然后攻夺西部的营地和前哨塔，再将战线朝东部推进，敌人的城堡在东南方向。



第16章 奥斯吉力亚斯

难度：4，精彩度：4

任务目标：守住所有桥梁；摧毁魔多所有的建筑物。

完胜条件：当法拉墨抵达时调集他的部队；改变步兵军队的队形。

过关奖励：加20点指令；增加2点力量。

这是《指环王》故事中著名的战役，认真完成之前关卡的话，此时已能学得“召唤巨鹰”或“召唤树人”，这是本关后期必用的能力。关卡开始时先进行防御布置，敌人会从地图中部的3座桥梁攻过来。先在营地建弓兵营和兵工厂，将弓箭手分配到3座桥头和4座高塔里，广场中央的投石车也拉过去防守。在防守的期间，在河对岸的桥头置放几个“精灵森林”备用。敌人头几次进攻很容易击退，守到第10分钟营地可产出游侠并升级火箭，争取将300指令点数用光，等援兵抵达就不能生产了。在第13分法拉墨的部队登场，纠集兵力一起杀过桥去。敌人的营地共有3座，先打前面的两座，用弓箭手杀掉空中的戒灵，然后召唤巨鹰拆营地里的建筑，其中包括食人妖笼，将所有营地攻占后过关。



在激战处施放“精灵森林”可以提升战斗能力。

第18章 尸罗的巢穴

难度：2，精彩度：4

任务目标：寻找佛罗多；山姆必须存活；帮助士兵找到其他同伴。

完胜条件：释放所有尸罗巢穴中被网住的单位；寻找尸罗巢穴中所有宝藏；使用药瓶。

过关奖励：增加2点力量。

山姆为了营救失散的佛罗多进入尸罗的巢穴中，在开始位置找到被茧丝困住的刚铎士兵，替他割开束缚后在巢穴中寻找另外的士兵，共有25名士兵，要沿途仔细在迷宫里搜索，并收集宝藏积累资源，这是本关取胜的关键。在巢穴的尽头杀掉尸罗（大蜘蛛）后，往

东穿出去杀掉几名兽人占领前哨塔，这时要利用它建弓兵营和步兵营，制造游侠并升级火箭。在窑洞搜集的资源差不多可产出上百的士兵，然后往北过石桥冲入高塔大院，里面的兽兵蜂拥扑来，这时使用“召唤巨鹰”和“拨云见日”，将两重院子里的敌人剿灭后任务完成。

第19章 米那斯提力斯

难度：4，精彩度：5

任务目标：摧毁所有邪恶势力。

完胜条件：将任一英雄升至等级8。

过关奖励：增加8点力量。

本关又是《指环王》里著名的守城战。开始建农场、工厂，在城门附近建雕像和刚铎井，城墙上也造几部投石车或战斗塔，在城墙上造后门以供英雄和骑兵出入，所有弓箭手站到城墙上防守，然后在城门外放精灵森林。7分钟的准备后敌人发动攻袭，消灭掉几批后敌人运来了巨大的攻城武器——葛龙德，城门瞬间被攻破，这时将城墙上的弓箭手撤回到城里防守，站到刚铎井和雕像附近，不久洛汗国的援兵赶到，消灭城外的敌人后进城会合。这时南方出



用弓箭手射杀空中的戒灵。

现几只猛犸象和食人妖，召唤巨鹰防守城外。稍后阿拉贡率领一支庞大的亡灵军团出现，它们几乎是无坚不催的，飓风海潮般瞬间摧毁南部的两座敌军营地。在打完本关后进入第20章，在进攻黑门之前可任选一些关卡来练功，之前没有完成的关卡这时也可回去挑战。

第20章 死亡沼泽

难度：3，精彩度：2

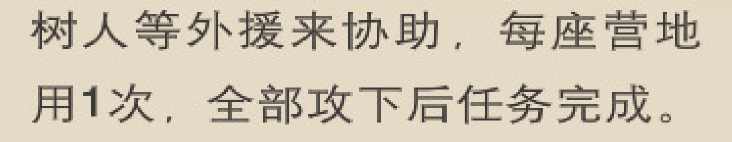
任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：为3支军队购买火箭；建立4座哨兵塔。

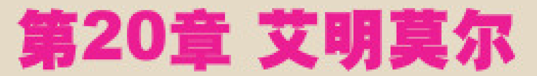
过关奖励：增加1点力量。

打到这里可学会“召唤同盟”、“召唤巨鹰”和“召唤树人”，这些增加外援的能力对后面的战斗影响至大。本关不能造骑兵，在开始建弓兵营、农场和哨塔，不久有敌人攻来，留下两队士兵防守，余者往地图的东北方向行进，那边有4座营地，尽量召唤巨鹰和





树人等外援来协助，每座营地用1次，全部攻下后任务完成。



第20章 艾明莫尔

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有的邪恶军队。

完胜条件：将一支军队或高塔守护军队排成阻碍队形。

过关奖励：增加2点力量。

本关要对付的是巨大的食人妖，建议用刚铎军队挑战。建好城堡后派少量士兵防守，城墙上造投石车，甘道夫也在上面一夫当关，虽有敌人不断来攻，有几位英雄和投石车的防御足够应付。主力部队往北方山地行进，杀掉食人妖后攻夺北方的两处营地，然后再往南方的山谷攻打第3座。攻夺营地时，同样离不开巨鹰和树人的帮助。

第20章 幽暗森林

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：联络本区森林中的精灵；为3支军队购买火箭。

过关奖励：增加20%资源；增加3点力量。

本关的敌兵大多是哈拉德林人的长矛兵，建议用刚铎的部队挑战。在开始的城堡派驻少量弓箭手，城上修投石车。主力部队往东北方行进，在精灵帐篷附近找到3队精灵战士，然后攻占山下的一座营地，修建刚铎井，恢复雕像。接着再攻占附近的屯垦区，等城堡里的兵力达到上限，一起攻占西南方的敌军主营。

第20章 达哥拉

难度：4，精彩度：3

任务目标：消灭所有的邪恶军队。

完胜条件：将任一英雄升至等级10。

过关奖励：增加3点力量。

本关建议用洛汗部队来打，攻夺的目标有7座营地，6座前哨塔，攻打容易防守难度却很大，需采用机动策略，方法就是先占取相邻的营地，每座营地在门口修造哨兵塔、洛汗井和雕像，并派一队弓手防守，其余兵力将战线往前推移，等占领第2批营地后，再将后方的兵力抽调到前线来，后方营地虽无人去守，敌人一般只攻袭近的目标，不会绕到后方来打，这样就能用很少的兵力



敌人搬来了庞大的葛龙德，城门瞬间即破。



来占领大片区域。另外，攻夺营地时要借助巨鹰和树人的力量，每座基地施放一次召唤能力，这样就可轮流使用攻夺敌营了。

第20章 卢恩

难度：4，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶军队。

完胜条件：将任一英雄升至等级10。

过关奖励：增加10%资源；增加3点力量。

本关共有7座营地，4座前哨塔，敌营的兵力和防御与“达哥拉”相像，笔者同样建议使用洛汗的部队，打法请参见前面的关卡。



用弓箭手对付成群的猛玛象。

第20章 中伊西立安

难度：3，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：拯救本区同盟的刚铎城堡。

过关奖励：增加10%资源；增加2点力量。

本关建议选用刚铎军队，开始时留下少量士兵在西南守城，主力迅速冲向西北方的同盟营地，带着同盟的部队撤回西南城里。同盟那里的营地很不好守，况且基地里也没有回血的建筑，只好放弃了。回城休整后再折回攻打那座营地，杀掉食人妖和猛玛象，在那里建立基地，造好刚铎井的哨兵塔防守，然后再利用召唤能力攻打余下的两座城堡和两座前哨塔。

第20章 哈隆铎

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：建立4座哨兵塔。

过关奖励：增加2点力量。

本关地图共有3座营地和3座前哨塔，对付的是哈拉德林军队，建议用刚铎部队挑战。在开始的城堡布置生产和防御，很快敌人便会发动攻袭，长矛阵营中还有庞大的猛玛象，我军用弓箭兵作主力射杀。将敌人杀掉几批后，派主力部队往东南夺1座前哨塔，造刚铎井和守卫塔作为落脚点，然后往东南的营地拆象棚，讨厌的猛玛象不会再产出来，最后再召唤外援攻夺余下的营地。

第20章 近哈拉德林

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：将任一英雄升至10级。

过关奖励：增加4点力量。

本关的地图有4座营地，3座前哨塔，主要敌人仍是哈拉德林军队，建议选刚铎部队。攻打的顺序采用侧翼包抄中央，这样打不容易腹背受敌。

第20章 诺恩

难度：4，精彩度：3

任务目标：消灭所有邪恶的军队。

完胜条件：将任一英雄升至10级。

过关奖励：增加40%资源；增加3点力量。

本关难度较大，建议用洛汗的骑兵来打。地图上有8座敌人的营地，对称地分布在8个方位的山谷中，我军开始的位置是西北的山谷，往北直走便可找到一座营地，率兵迅速攻占它，然后造哨兵塔和洛汗井来防御回血，不久会有络绎不绝的兽人光顾，在这里要防守一段时间，等几种召唤能力可使用时，再率主力部队朝地图的中央前哨塔进攻，西北的营地只留下少数的弓箭手来防御。召唤巨鹰攻下中央的前哨塔后，立刻建造两座洛汗井和雕像，全力消灭从四面八方攻来的敌兵，等召唤能力再次可用时，留下少量兵力防守，然后率领主力攻打另外的营地，这样中央的防守压力又减轻许多。如此反复可逐渐将地图上的所有营地攻占，这种打法正是遵循所提示的“直插敌人心脏”的深意。

最终决战：黑门

难度：5，精彩度：3

任务目标：引出所有魔多军队，佛罗多安全抵达末日山。

本关是光明阵营的最终决战，为了使佛罗多达成任务，必须将大量的敌兵从黑门引出来消灭掉。开始时我军排在黑门外，立刻将部队撤回到两座营地之间，列队等待敌人的攻击。在敌人进攻前夕，在后方的3处营地安排一下生产，建造农场、兵工厂、弓兵营和步兵营，也少不了回血的刚铎井，在2座营地靠近中央的方向多造哨兵塔，这样便能多些攻敌的助力。敌人的前两拨攻击很容易击退，分别是半兽人、戒灵和狼骑兵，队伍如有伤亡，利用攻击的间隙安排营地里造出兵营，立即升级火箭或装甲后补充人员到前线上来，有伤的话则进营地恢复。第3拨有些难度，是巨大的食人妖和兽兵，这时可召唤树人或巨鹰来打，弓箭手集中射杀食人妖。接着出来的是猛玛象，组织好弓箭手的火力，兽兵先不用管，干掉大象再说。伤亡过重的话退到几座营地里打，一边恢复一边消耗敌人的兵力。第4拨是半兽人和戒灵，这时盟军赶到打起来就没什么难度了。打完4拨敌人后，魔戒终于被佛罗多投入末日山下的炽焰中化掉，光明阵营完全获得胜利！



最后的黑门之役，恐怖的猛玛象军团发动进攻。

黑暗阵营战役

黑暗之王索伦一定要重新夺回魔戒，当它的力量被发挥，索伦将统治整个中土大地。



第1章 艾辛格

难度：2，精彩度：3

任务目标：砍下艾辛格的树，以发现可建筑基地；生产100只强兽人；杀掉树人。

完胜条件：建立16座建筑物；萨鲁曼升至2级；过关时存活100只强兽人；增加1点力量。

过关奖励：增加25点指令；增加2点力量。

关卡开始后砍树会发现建筑基地，造强兽人地穴来增加兵力，不久便可掌握100只。地穴升到2级可造出火箭弩兵，用它们来射杀攻破城堡的4只树人。稍后还会有几队精灵战士杀到，派萨鲁曼出去练功，也可用弩兵杀掉，再杀掉4只树人就会有洛汗国的骑兵列队在城外。将城里的资源耗尽，所有弩兵派到城墙上，派几只兽人出城引诱洛汗骑兵，它们会将“拨云见日”能力用掉，等它们攻入城里就万箭齐发将其剿杀。

第2章 法贡森林

难度：3，精彩度：3

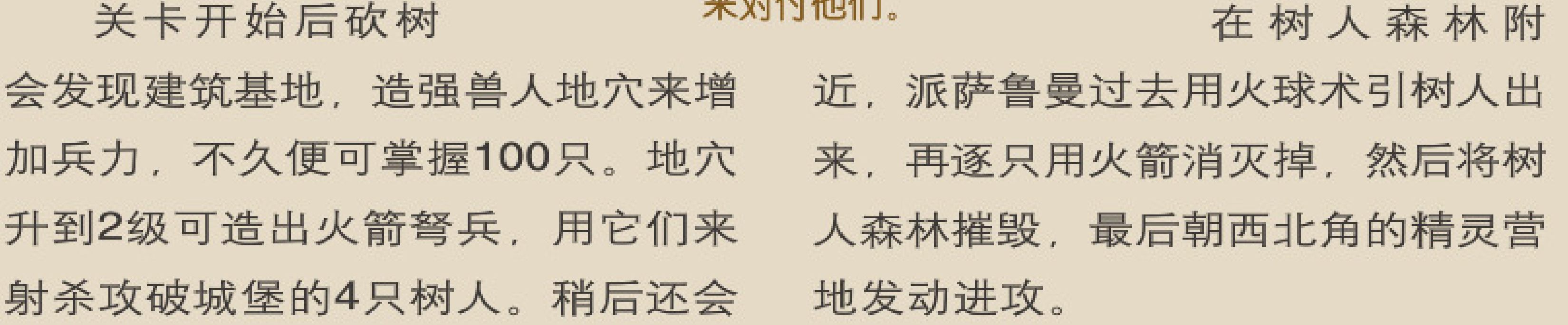
任务目标：消灭树人森林；杀了树须。

完胜条件：萨鲁曼升至等级3；命令一队强兽人血祭另一队强兽人；结合强兽人弩兵队和强兽人步兵队。

过关奖励：增加20%资源；增加1点力量。

此时用力量点数学习“战歌”（攻+150%，防+50%）。开始往地图中部探索找到一处营地，建造基地后造地穴、兵工厂和屠宰场，同时派军队往四周山丘清扫精灵战士，占领两座屯垦区建锯木厂。“血祭”的完成是派强兽人屠杀另一队强兽人达到升级的目的，点最下的血祭图示再右击要屠杀的强兽人即可。树人森林的打法是：将弩兵升级火箭，埋伏在树人森林附近，派萨鲁曼过去用火球术引树人出来，再逐只用火箭消灭掉，然后将树人森林摧毁，最后朝西北角的精灵营地发动进攻。





树人前来进攻艾辛格，派升级火箭的弩兵来对付他们。

第3章 洛汗隘口

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明的军队。

完胜条件：消灭难民营；建立4个锯木厂。

过关奖励：增加25点指令。

任务开始后在营地里造兵工厂给兽兵升级火箭和装甲，部队出去分头寻找屯垦区建锯木厂，此时的力量点可学习“破坏”，直接将森林转化为资源。精灵的城堡位于地图东南，其它地方都是小妖怪和食人妖的巢穴，还有难民营和前哨塔，将它们全部攻取。将妖怪的巢穴摧毁后掠夺资源，难民营有3座——东南2座，北方1座。将部队武器装甲升级后，一起攻往东南的城堡，派萨鲁曼进去将骑兵引出来，用外面的弩兵射杀，尽量避免被骑兵践踏，把骑兵杀光后再进城拆建筑，将所有营地占取后任务完成。

第3章 法贡森林边缘

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区所有的精灵和树人；建立4个锯木厂。

过关奖励：增加10%资源；增加1点力量。

任务开始后在营地造兵工厂为部队提升装甲和武器，在营地西侧造几座哨兵塔，部队分两路往南北方向搜寻屯垦区建锯木厂，在地图的北部山坳和西北山脚各有一只树人。洛汗的营地位于西北角，敌营附近近有很多精灵弓手，等士兵的武器装甲升级后再攻杀过去。

第4章 阿蒙汉山脉

难度：3，精彩度：3

任务目标：杀掉所有英雄和哈比人。



洛汗的骑兵杀到，在城里布置好弩兵准备剿杀吧。

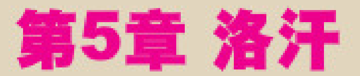
完胜条件： 寻找秘密盟军；鲁兹升至2级。

过关奖励： 增加1点力量。

本关的主角鲁兹，在开始用地穴生产几队士兵，率强兽人出山谷受到精灵战士包围，将他们杀掉后往西南山谷行进，在山顶2只食人妖加入。然后到南方山坡找到金雳和勒苟拉斯，用食人妖和鲁兹来打英雄。杀掉几名英雄后，东方出现佛罗多和山姆，洛汗骑兵和精灵弓手协助登船。这时往东方山脉行进，地穴此时可生产长矛兵用来对付骑兵，杀掉波罗莫和阿拉贡及所有的精灵战士，过关。



在阿蒙汉山脉围杀阿拉贡等英雄。



第5章 洛汗

难度：3，精彩度：3

任务目标： 消灭所有光明阵营的军队。



攻入山城伊多拉斯，拆毁一切建筑。

完胜条件： 消灭洛汗援兵；5支部队升级重盔甲；用一个弩弓人守卫废墟高塔。

过关奖励： 增加50点指令。

关卡开始后在营地里造哨兵塔，派部队到附近搜索屯垦区，派出2队弩兵往地图中部的废墟找到2座高塔，弩兵进驻塔内防守，射杀由城堡里出来的民兵。资源积累后营地四周都造哨兵塔，再造地穴和兵工厂。在7分30秒有2支洛汗骑兵出现，引他们进入营地乱箭射杀。这时在营地造攻城器械厂，部队先往南部和东北占领2座营地，生产破城锤或弩车后朝西北的城堡发动攻袭，破坏城门进去拆掉所有建筑，过关。

第7章 伊多拉斯

难度：4，精彩度：3

任务目标： 征服任何保护伊多拉斯的洛汗营地；摧毁城中所有洛汗建筑。

完胜条件： 得到死去洛汗王的宝藏；消灭伊欧玟。

过关奖励： 增加50点指令；增加1点力量。

本关任选萨鲁曼和鲁兹的部队挑战。任务开始时资源比较紧张，战斗期间可使用“破坏”能力来转化资源。在开始的前哨不用造任何建筑，率兵往东攻占城堡前面的2座营地，附近有洛汗骑兵巡逻，最好用长矛兵来打。逐个攻占营地后摧毁附近的村庄掠夺资源，派出一队士兵往地图东南走可发现2座洛汗王的陵墓，搜索到宝藏。这时的资源可建造营地和攻城器械厂了，制造出攻城锤后出兵攻城，先派弓箭手将墙头的弓手杀掉。这时城堡门大开，不要贸然进去，否则敌方城门一关来个瓮中捉鳖就损失惨重了。等大门关闭后用破城锤打破城门杀进去，摧毁所有建筑，过关。

第8章 西谷

难度：3，精彩度：2

任务目标： 消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件： 消灭本区的老鹰；给3支弩弓部队升级火箭；命令一队强兽人血祭另一队。

过关奖励： 增加20%资源。

建立营地后派小队分往南北寻找屯垦区，建造四五座锯木厂，每一座都要留守一队防守，敌人的民兵和弓箭手会不断跑来骚扰，同时要注意空中的老鹰，用弩兵将它们射杀，全地图大致有四五只。营地建座狼地穴生产骑兵，用攻城器械厂造破城锤和攻城梯，然后一起攻夺东南角的城堡。攻下城堡如没过关，再到地图各处的营地搜索敌人。

第8章 登哈洛

难度：3，精彩度：2

任务目标： 消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件： 结合5支部队的弩兵与长矛兵或战士。

过关奖励： 增加50点指令；增加1点力量。

关卡开始后在南方建造营地，然后往东方不远和西北山脚找到2处屯垦区，造好锯木厂派几队士兵在那里看守，洛汗骑兵会不时出现攻夺。营地里一边造兵，一边升级武器和装甲，等士兵达到上限后往北攻上山坡。北部的2处山坡分布着密集的骑兵和弓箭手，将弩兵布置在山坡下，派一队狼骑兵上去引蛇出洞，敌兵追下来乱箭射杀。最后山顶只剩下一些弓箭手了，直接冲上去杀掉。敌军的城堡在西北角，先清理外围的敌人，将农场和营地拆掉，派弩兵进入几座



高塔防守，等营地生产出弩车或破城锤打开城堡大门，杀进去拆掉所有的建筑，过关。

第10章 圣盔谷

难度：4，精彩度：4

任务目标：粉碎圣盔谷的防御并消灭城墙里所有的建筑物。

完胜条件：消灭所有敌人英雄；在援兵抵达前消灭所有防御军队。

过关奖励：增加50点指令；增加1点力量。

本关宜速战速决，之前的战役一直在用一支部队打的话，此时平均都达到5～6级，在战役中不用浪费时间



狼骑兵由城门突入践踏弓箭手。

在升级武器盔甲上，这样就有可能在10分钟左右摧毁圣盔谷。否则敌人会在第15分钟增援4只树人，第25分钟伊欧墨将率领洛汗的骑兵增援，会将战斗难度增加。开始队伍一直攻到城墙下，弩兵射杀墙上的弓箭手，对士兵使用“邪眼”和“战歌”。与此同时后方建2座营地，在附近的2座屯垦区上建锯木厂。如果还有指令点数的话建地穴多生产弩兵，建兵工厂给所有单位提升武器和装甲，建攻城器械厂造攻城梯、弩车和破城锤。将攻城器械运到城墙外，强兽人由攻城梯上城墙，破城锤打开城门后狼骑兵也冲进去，两股队伍合力夹击将墙上的弓箭手消灭掉，顺便将希优顿、伊欧玟、勒苟拉斯等英雄杀死，最后再拆掉所有建筑，过关！

第11章 近哈拉德

难度：3，精彩度：4

任务目标：以武力或进贡的方式，招募哈拉德林人。

完胜条件：无。

过关奖励：增加50点指令。

以目前的力量点数可学习“腐败的大地”（邪恶单位防+50%），本关将征募哈拉德林人的军队，以猛玛象和长矛兵为特色。在开始只有一群半兽人，以现在的武力征服哈拉德林人还不可能。往东屠杀村庄掠夺资源，然后在不远处建营地，营地一侧造哨兵塔，不久哈拉德林人进攻，派弩兵防御，几队兽兵继续往东掠夺村庄。哈拉德林人共有3座营地，攒到10 000钱后造一辆贡品运输车送到东方的营地去，那里的所有兵力可控，有造好的猛玛象。最后纠集兵力分别攻夺南方和西南的营地，只要在兵力上占优势，打到半道哈拉德林人就会投降并宣誓效忠。



第11章 伊宁威治

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区巡逻的洛汗士兵；为5支部队升级铸剑。

过关奖励：增加10%资源。

可选萨鲁曼和鲁兹的部队挑战。任务开始后在北部山坡安营扎寨，派小兵到四周寻找屯垦区伐木，打座狼巢穴收集资源。不久洛汗的大队骑兵杀掉，全力剿灭这群巡逻骑兵，然后在营地生产弩兵补充兵力，下山坡冲夺西北的前哨，然后往南攻夺前哨，大部分还没被敌人占领。刚铎的城堡



攻入圣盔谷内城杀掉洛汗王希优顿。

在正南的山顶，派弩兵守在后门杀出城的弓箭手和民兵，在山下的前哨建攻城器械厂，造破城锤破开城门杀进去。攻夺城堡后，再清理附近的农场，完成任务。

第11章 艾辛格浅滩

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：5支部队升级重盔甲。

过关奖励：增加50点指令；增加20%资源。

建好营地后注意防守，洛汗骑兵



马上会攻过来，派出几队狼骑兵去寻找屯垦区建锯木厂，摧毁沿途的座狼巢穴。在营地里建攻城器械厂，造攻城梯和破城锤。在西方和东北有两处浅滩，对岸都埋伏有大量弓箭手，派弩兵将他们清理掉，在地图东南角找到洛汗的城堡，派弩兵射杀墙上的弓手。从营地运来攻城梯，派弩兵爬上城墙，城堡内都是洛汗骑兵，用墙上的弓箭手射杀，同时用弩车或破城锤将城门破掉，派狼骑兵攻进去。

第11章 西恩耐特

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明的军队。

完胜条件：征召本区所有的野生座狼；5支部队升级重盔甲；将强兽人长矛兵排成刺猬队形。

过关奖励：增加50点指令；增加10%资源。

本关是丘陵地带，地图上有两群野生狼，分别在地图正南和正中的位置，接近便可加入，去晚的话会被洛汗人杀掉。敌军的城堡位于地图东北，在开始的城堡建哨兵塔，留几队防守，其余往地图东南和西北找屯垦区，能有五六座，顺道接收野生狼。积累资源后建攻城器械厂，造出破城锤后率大军往东北挺进，攻城破门。



每一关的战役都能满足你破坏的欲望。

第11章 东洛汗

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区所有精灵；5支部队升级铸剑。

过关奖励：增加10%资源。

本关地图为丘陵地带，中央被河流分隔为两部分。开始先在河北岸建立营地，附近建3个锯木厂，不久会有一股洛汗骑兵攻袭营地，打退后派弩兵到河两岸杀掉3群精灵弓手，然后建攻城器械厂造破城锤和攻城梯。率军渡河攻夺西南的洛汗城堡，将所有的敌军建筑拆除，过关。

第11章 东恩耐特

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭所有巡逻的洛汗战士；5支部队升级重盔甲；将强兽人长矛兵排成刺猬队形。

过关奖励：增加25点指令。

本关建立营地后，立即派出一队人马直取西南和东南的城堡，速度快的话那里是2座空城，路上可能遇到巡逻骑兵。然后在地图上占领5座屯垦区建锯木厂，它们都需要把守，洛汗骑兵和精灵弓手会不时骚扰。在东南山脚有一处前哨，那里聚集大批的敌兵，在蓄集一定兵力后再攻打，造出弩车或破城锤后，再往东北角夺下敌军的主城堡。

第11章 安诺瑞安

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：生产4支座狼部队。

过关奖励：增加10%资源。

本关资源很少，只能用“破坏”能力来掠取。如果兵力少可在西方的前哨休养生息，需要一段时间来积累资源。地图上只有两个屯垦区，还是在东北敌人的城堡下面。如果开始兵力充足的话，可直接往东北方进发，将长矛兵排在前方，路上会遇到几十个骑兵。杀掉他们后往东南夺上一座前哨塔，然后兵临城下。在附近找前哨建营地造弩车或破城锤，破城进去摧毁所有建筑。



兵临城下，这时要造弩车破门。

第11章 树沐河河口

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区的所有树人；5支部队升级火箭。

过关奖励：增加10%资源。

本关是森林和沼泽地带，资源丰富，是造兵的理想关卡。地图有屯垦区10余个，8只树人藏匿其间，要用升级火箭的弩兵来对付。进攻东南城堡时要配备相当的长矛兵，城堡内囤积大量的骑兵，建议用梯子派弩兵上城墙，或在城门处做好“布袋”，将城门破开后引骑兵出来围杀，再进去摧毁所有建筑过关。

第12章 南伊西立安

难度：3，精彩度：2

任务目标：摧毁刚铎营地；寻找并消灭禁忌之池。

完胜条件：接收北方的兽人营地。

过关奖励：增加2点力量。

如果上一关打好可得到10多只猛玛象，对付普通敌

兵不成问题，但大象拆建筑很慢。在开始建议部队往东北角接管一处半兽人营地，造好弩兵后升级火箭和旗手，和猛玛象一起往地图西南攻夺刚铎营地，弩兵注意清理游侠，他们对猛玛象是最大的威胁。攻下营地后往地图西北探索，杀掉几队守护的游侠，将禁忌之泉摧毁，过关。

本关结束后进入第13章，原来11章没有完成的关卡也可回去打，萨鲁曼、鲁兹、哈拉德林3支部队可挑战10多个关卡，这些关卡也可留到第17章时打，那时会多出一支魔多军队。



用投石车轰炸成群的洛汗骑兵。

第13章 死亡沼泽

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：建立6座哨兵塔。

过关奖励：增加2点力量。

笔者选的是萨鲁曼军队。在西北角建营地，派2队弩兵往西南找到2个



成群的狼骑兵如山洪狂泻。

屯垦区，在营地造好哨兵塔，然后派狼骑兵往西北方引诱刚铎骑兵和精灵弓手进营地，杀掉。接着派部队在沼泽里扫荡，剩下的都是没升级的弓箭手和士兵，很好应付。敌人的主营地在地图的东北和东方，南方和东南也有2处，没多少兵力，很容易摧毁。

第13章 北伊西立安

难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：建立6座哨兵塔。

过关奖励：增加20%资源。

本关是山区地形，开始先冲往北部山谷，会遇到几十名刚铎守卫和精灵弓手，清除他们后占据3个屯垦区，在山谷里建立营地。5分钟后哈拉德林人和猛玛象在山谷的南端出现，立即派主力过去会合，攻夺两侧山顶的营地，派猛玛象或战士格杀守卫，用弩兵对付弓箭手。

第13章 中伊西立安

难度：3，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区藏身的刚铎游侠；将强兽人长矛珍排成刺猬队形。

过关奖励：增加20%资源。

关卡开始后先建营地，然后兵分两路往地图北端和西南探索，在那里会遇到刚铎游侠和白袍的刚铎守卫，消灭后夹袭地图中部，那里还有游侠出没。夺下地图中部的前哨，在那里建攻城器械厂，用投石车或弩车破掉西南方的城门，攻入刚铎主营地。

第13章 凯尔安卓斯

难度：3，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：生产3辆弩车或投石车。

过关奖励：增加3点力量。

在西南建立营地，派军队分别沿河岸往西北和东南探索，两边各有2个屯垦区，西北路上会陆续遇到小队的刚铎士兵。敌人的主城堡在北部环河废墟里，那里有5座高塔守护，修造弩车或投石车过河将所有高塔摧毁，或派弩兵驻进去，占领废墟后再用弩车将城堡的战塔和城门破坏，夺下城堡，过关。

第13章 安法拉斯

难度：3，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：建立6个屠宰场。

过关奖励：增加10%资源；增加3点力量。

关卡开始后率队往北方攻夺敌军营地，然后在东西两侧各建一个锯木厂，东方还有一处前哨要占领，刚铎部队会赶来抢夺。生产兵力后派部队往西南攻打一处刚铎前哨，建攻城器械厂和屠宰场，造好弩车或投石车往正东方刚铎的城堡进攻。城墙上有几



辆投石车，要用弩车摧毁，在城门会发生激战，清除敌人后破门攻入。

第13章 贝尔法拉斯

难度：4，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件： 生产3队狼骑兵。

过关奖励： 增加4点力量。

在西北建立营地，派部队往北方占领3个屯垦区，那边都需要留守，敌人生产的2级刚铎守卫很强悍。积累资源后在西方前哨造攻城器械厂，造弩车或投石车进攻南部的2座城堡。相对而言，西南较容易攻夺，最后再打东南的城堡，用弩车远处射毁墙上的几辆投石车，步兵和骑兵再靠近攻入。



第13章 艾明亚南

难度：3，精彩度：2

任务目标： 消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件： 消灭所有敌人巡逻的骑兵；将士兵排成刺猬队形。

过关奖励： 增加2点力量。

本关资源较为丰富，在东南建立营地后，派骑兵到地图上寻找4个屯垦区——西南2个，东方2个，顺便消灭到处巡逻的10队骑兵。笔者用的是魔多部队，2只猛玛象搭配2队弩兵可将骑兵全部剿灭，食人妖和弓手都是大象的克星，所以要有弩兵随队。积累资源后，造几辆投石车或破城锤往西北方向攻城。城里兵力较多，让投石车将城墙破开，2只猛玛象进去践踏。



将强兽人喂给尸罗吃掉，它就会乖乖地听从指挥。

第14章 十字路口

难度：3，精彩度：2

任务目标： 消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件： 生产3队狼骑兵。

过关奖励： 增加2点力量。

任务开始后在北部建基地，然后派兵到附近找屯垦区，大致有四五座，营地同时造兵备战。在地图中部会遇到厉害的刚铎守卫，派主力过去围剿。在7分半时会出现一只戒灵相助，带着它一起往地图南端行进，在造好弩车或投石车后开始攻打刚铎的城堡。



第15章 奥斯吉力亚

难度：4，精彩度：3

任务目标： 消灭所有刚铎营地；摧毁刚铎的所有建筑物。

完胜条件： 收集100个刚铎战士的人头；命领投石车投掷人头。

过关奖励： 增加50点指令。

本关使用魔多的军队挑战，玩的是食人妖和投石车大战。在河南岸有2处刚铎营地，开始时派投石车和食人妖去拆掉，收集到100个士兵人头便可投掷头颅作战了。3座桥上的弓箭手太多，用投石车摧毁高塔，或造几部弩车消灭弓箭手。攻到对岸会有大队法拉墨的洛汗骑兵增援，这时要派少量矛兵或食人妖打前锋，然后对投石车一阵乱炸，接着依次清除掉高塔和建筑，攻下地图西北的刚铎主营地，任务完成。

第16章 西力斯昂哥

难度：3，精彩度：3

任务目标： 寻找并杀了哈比人。

完胜条件： 喂半兽人给尸罗吃；释放10只强兽人。

过关奖励： 增加10点力量。

在开始的院落由咕噜带队，往南过石桥进入洞窑找到尸罗，不用理会它的攻击，到前面的洞穴里搜寻宝藏并解救几名强兽人，让尸罗杀掉其中一个并让其吃饱，这样尸罗便会加入队伍，一同消灭洞窑里的刚铎部队。利用找到的资源在院里建食人妖笼，生产四五只食人妖出来随队探索。注意解救洞穴各处的强兽人，共有10名。杀掉沿途的刚铎士兵，最后在地图的西南角找到佛罗多和山姆，将他



生产几只食人妖来对付人类的士兵。


弩兵攀上城墙射杀里面的敌兵。


用弩车破坏废墟中的高塔。

们杀掉拿到魔戒，完成任务。

本关完成后，4支黑暗军队可选择进入地图的各个关卡，在攻打白城之前先到各处练功。

第17章 旧褐地

难度：4，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区所有隐藏的小妖怪；5支部队升级铸剑。

过关奖励：增加10%资源。

本关为山区地形。开始先在西北建营地，派一支队伍往东北方探索，找到几座屯垦区，同时营地修建哨兵塔，几分钟后会有近百刚铎士兵攻来，施放“冻雨”、“黑暗”和“腐地”等辅助法术防御。将敌人歼灭后，派部队往西南山谷扫荡几群小妖怪，占领前哨和屯垦区后都派一队留守，敌军营地和前哨较多，会有游兵不断袭扰。敌人在地图中部有3处营地，兵力并不多，逐一攻占，最后纠集所有兵力往东南角的山谷进发，在附近建攻城器械厂，造出投石车或弩车攻夺敌人最后的城堡。

第17章 幽暗森林

难度：3精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。


敌军的城堡已尽在掌握。

完胜条件：消灭本区所有的精灵；全部人升级重盔甲。

过关奖励：增加20%资源；增加3点力量。

本关敌人的主力是弓箭手，座狼骑兵是很应手的兵种。建立营地后，队伍分2队往东北和西南扫荡，占取七八座屯垦区，树林里潜行很多队高级的精灵弓手，用狼骑兵和弩兵搭配杀掉，东北角有一处洛汗前哨，先把它打掉。积累一定资源后，在营地造出几辆弩车或投石车，大部队往地图北部进发，在地图中部的城堡前聚集着近百名弓箭手，用弩车和投石车来炸，然后狼骑兵冲上去践踏，弩兵在后面补箭，最后攻入城堡，完成任务。

第17章 艾明莫尔

难度：2，精彩度：2

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：驯服本区的食人妖；将强兽人长矛兵排成刺猬队形。

过关奖励：增加1点力量。

简单的关卡。开始往西北山谷攻夺一座营地，那里没有敌兵驻守。另一队往南方山谷搜索5只食人妖加入队伍，速度慢的话会有几只被杀掉。敌人的城堡在地图东南角，造好弩车或投石车后攻城。

第17章 督伊顿森林

难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭本区嚣张的野生食人妖；结合5支部队的弩兵与长矛兵或战士。

过关奖励：增加1点力量。

本关的食人妖很讨厌，共有5只，分布在地图各个角落，要用弩兵来消灭，骑兵很难打死它们。敌人的城堡在地图东北角和西南方，闭关自守，一般不会派兵主动出击，因此你可放心地在地图上搜集资源并解决掉食人妖后，再生产弩车或投石车攻夺2座城堡。

第17章 哈龙德

难度：2，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：消灭刚铎援兵。

过关奖励：增加2点力量。





在开始扫荡地图，会有少量2级刚铎塔守卫阻拦，用狼骑兵踏破他们的防御盾，轻松地就近斩杀。攻占7个屯垦区后发现敌人的主城堡在东南角，就近造弩车破开城门打进去。如果之前关卡认真练一支军队的话，本关在10分钟内破城不是难事，这样就不用再打援兵了。10分钟后刚铎援兵由东北角出现，要注意那里营地的防御，资源够的话全造哨塔和战斗塔来消耗敌人兵力。


佩拉格的战役，要小心清除埋伏于城市各处的投石车和弓箭手。

第17章 兰班宁

难度：3，精彩度：3

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：3支军队升级。

过关奖励：增加1点力量。

本关地图被两道河流隔为3块，两条河的河岸都埋伏重兵，可用狼骑兵冲乱敌人的防御并解决一辆投石车，也可生产弩车远程瓦解敌人部队。关卡开始时派主力冲到河对岸，那里有重兵把守，摧毁4辆投石车，剩下的矛兵和弓手就好对付了。消灭河岸的敌兵后，往地图东南找3个屯垦区，这样营地就不缺资源了。在地图中部区域往北推进，消灭一支刚铎部队，北方还有2个屯垦区，西方的河流岸边仍有重兵，冲过去先摧毁投石车，一举攻入西北角的营地。

第17章 佩拉格

难度：3，精彩度：4

任务目标：消灭所有光明阵营的军队。

完胜条件：建立6座哨兵塔。

过关奖励：增加10%资源；增加2点力量。

本关是在一座港口城市中进行，拆掉城中的建筑可获得资源。在开始的城外建立营地，城东和北方都可找到屯垦区，然后小心地潜入城市，派骑兵清除掉藏在楼区的众多投石车，还有几队刚铎和精灵的弓手。刚铎城堡位于城市西方，在其附近前哨造破城锤，夺下它，完成任务。

最终决战：米那斯提力斯

难度：5，精彩度：5

任务目标：摧毁米那斯提力斯。

完胜条件：消灭所有敌人英雄。

决战白城的时刻到了，用蹂躏来终结人类的梦想吧！这是笔者认为最有意思的一关，开始时在南方造两座营地，派那些小兽人到西方打精灵，拿回指令点数。建攻城器械厂造投石车，营地周围建哨兵塔。用投石车拆除城外的农场，然后逼近城市摧毁墙上的投石车，注意甘道夫也在城墙上，用投石车将他炸死，否则一会儿攻入城门会被他用厉害法术炸死大批的部队，出现如同《指环王》电影中的一幕。将城墙上的敌人清除后，再将第2层城墙上的投石车也炸掉，不久洛汗国的骑兵会由东北方赶到，用戒灵杀掉空中的两只老鹰，使用“黑暗”和“冻雨”，先用投石车砸洛汗骑兵，近身后用狼骑兵冲，弩兵补射。将骑兵消灭后，洛汗公主伊欧玟战死。用投石车继续拆城里的建筑，外城清光后造葛龙德送上去砸毁城门，清到2层拆掉建筑，不久阿拉贡率领亡灵大军赶到，那些亡灵一分钟就会消失，将阿拉贡、金雳和勒苟拉斯杀掉取得胜利，游戏至此结束。中土归索伦统治，人民重归黑暗和恐惧之中……P


最后的白城战役，要用投石车先摧毁城墙上的士兵。


用投石车还可以炸掉内城墙上的敌投石车。



席德梅尔的海盗

■贵州 yago

早在光荣《大航海时代》系列降生之前，《席德梅尔的海盗》就已于1987年面世，为了纪念这款鼻祖级的海盗题材游戏，Atari最近又推出了同名3D复刻版，操刀者仍然是席德梅尔。与18年前的旧作相比，这次的复刻版虽然基本内容没有太大改动，但图像、音质方面的变化却称得上是翻天覆地——首先是一幅详尽的加勒比海微缩俯瞰图出现在玩家眼前，无论是风和日丽还是乌云密布全都纵览无遗。海面上波涛起伏鳞光荡漾，偶尔还有一条大鱼跃出水面，航行在海上时还能听到诸如海鸟鸣叫、电闪雷鸣、甲板钟声等多种音效。游戏中不但有舷炮对射的经典海战场面，也有短兵相接的个人剑技单挑，还有深入敌港的秘密潜入型小游戏，玩家在完成主线任务的同时还能寻找十大“杰出”海盗一决雌雄，并发掘他们所埋藏的珍宝，此外还有搜索印加古城遗址等有趣的任务。总而言之，这是一款花样繁多的游戏，仅通关一遍是无法领略到它的全部乐趣的。

流程概况

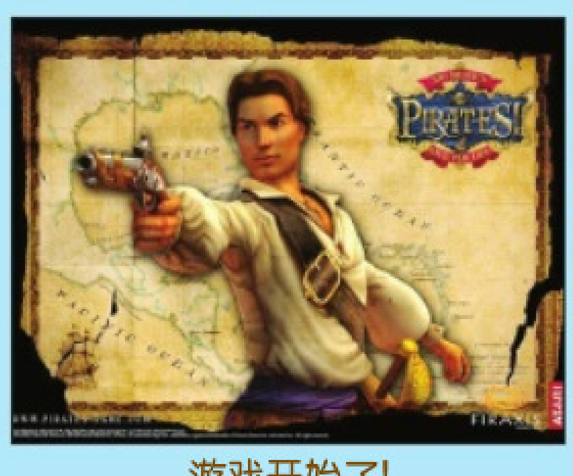
当我们的主人公还是孩子时就失去了父母，他与姐姐、叔叔、婶婶和祖父住在一起，叔叔因为生意不景气欠了Montalban侯爵很多债务。然而唯一有望偿清债务的家族船队又遭遇海难全部沉没，万恶的Montalban侯



各重要海峡名称全都标出。

爵上门逼债抓走了4位亲人，小主人公趁乱得以逃走。时间一晃过了10年，昔日的小男孩在流浪中长成了男子汉，不过血海深仇却一天没忘。主人公应征做了海船水手，因为不满船长的暴行而带领水手们哗变，这一下船也有了队伍也有了，剩下要考虑的就是怎样做个名震加勒比海域的大海盗，然后再去找回失散的亲人们。

在应征做水手时，玩家要选择游戏难度、主角特技、开始年代和初始国籍。游戏难度分为实习生、旅者、冒险家、流氓和霸王共五级，随着级别提高游戏中航海和战斗难度也会相应增加，当玩家在港口分赃时可提高游戏难度。主角特技有击剑、火炮、航海、医疗和魅力五种，玩家只能选择其中之一，具有某项特技后可在该领域占据很大优势，玩家应根据自己喜好的发展路线来选择主角特技。游戏开始年有1600年、1620年、1640



游戏开始了!



精品 总评8.1

制作	Firaxis Games
发行	Atari/索奥尔数码科技
载体	CD×2
类型	策略
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP

配置要求

CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.2GB





在海上四强国间作出选择。

年、1660年和1680年五个选择，越往后越能看到更多大船好船，但选择实习生难度的玩家无法选择年代，只能由系统默认选定1660年。选择初始国籍时画面上将出现英国、法国、荷兰、西班牙四国的四位海军军官，点击其中一位即可选择相应国籍，不过进入游戏后你会发现国籍设定意义并不大，主人公可同时效力于四个国家谋取官爵。

拜见罗耶港英国总督。

当与港口总督见面时，他的女儿可能会邀请你去跳舞，如果以娴熟舞技讨好总督女儿就可获得有用信息或特殊道具。跳舞是非常有趣的小游戏，在宫廷音乐声中，玩家要跟随总督女儿的手势按下数字键盘上的对应方向键，如果按错就会出现舞步踉跄的尴尬情况，一曲终了如果失误太多就无法赢得美人芳心，更别提什么情报和道具。最低级难度下画面上会出现按键提示，不过只要玩家多跳几回，再用心听音乐节拍和段落就不难成为舞场高手。很快你的心上人会告诉你，她原先的未婚夫正为你们相爱而大发雷霆，因此你不得不教训一下这个猥亵的卑鄙小人，两位公子哥随即在水池边来一场爱之决斗。过段时间你再去找总督时，他会哭诉有个叫Mendoza上校的坏蛋（绑架者身份会随机变化）绑架了女儿，你必须根据线索去找到这家伙并击败他救出心上人。随着两人关系的进一步发展，她还会向你索要定情信物，甚至暗示你向其父求婚。娶得美人归是主角海盗生涯的一大成就，你的新娘是否漂亮也决定了你的浪漫得分，画面上看的效果不算数，必须在个人成就栏目中查看总督女儿的Attractive-ness项即可知道其美貌程度。

娶媳妇与寻找亲人的主线情节并不冲突，结婚之后如有法式帽或鸵鸟羽毛帽仍然可与夫人跳舞，如果舞步完美还能继续获得线索。此外在酒吧商人、修道院长那里也能得到有关亲人的消息，通常他们都会告诉你有个叫Raymondo男爵的家伙是知情人，你必须根据线人提供的线索去寻找这个Raymondo男爵。一般来说他出现的地点都非常遥远，而且这家伙还会到处乱走动，有时好容易赶到目的地港口的酒吧，一打听才知道Raymondo男爵已于N天前乘船前往另外的港口。在追寻Raymondo男爵的途中要特别留意过往的大型船只，有时正好能逮他个正着，一番火炮刀剑的较量之后，如果能打败他，男爵就会乖乖交出一位亲人所在地的地图碎片。在最低游戏难度中两次擒获他即可获得一整张亲人下落地图，随着难度提高玩家必须多次擒获他才能拼成一张完整地图。每一张地图可让你找回一位亲人，经过


与总督小姐翩翩起舞。

四次重复玩家最终可救出失散多年的姐姐、叔叔、婶婶和祖父。这之后是追杀仇人Montalban侯爵，拼齐他的藏身据点地图即可前往复仇，但需要足够多的水手才能对付为他守卫要塞的印第安佣兵，打败侯爵可获得10万金币和全部8位舰队专家。

虽然主线故事到此收场，但你的海盗生涯却不会因此结束，玩家可继续纵横加勒比海攒积财富，做各种分支任务，等到你彻底厌倦了江湖生涯，在港口分赃时选择退休才是游戏的真正结尾。届时系统会给予你一份图文并茂的详细评价，其中包括了你分赃之后得到的金币、在四个国家所得的官爵、各国总督赏





赐给你的土地面积、拯救出的亲人、发现的印加古城遗址、击败的海盗、发掘的密宝、是否打败Montalban侯爵雪耻、是否结婚等。最重要的是右下角的名望值，它决定了主人公最终获得的称号，这些称号从扒手到总督共有19个，名望值越大你得到的称号也越高级，名望值最高上限为126。

港口城镇

辽阔的加勒比海域有很多海港城市，这些城市分为重镇、港口、小镇、殖民地、贸易站、要塞、村落和哨所八种级别，玩家从其图标大小即可判断出城市规模。所有的大中型海港城市都被英、法、荷、西四国所控制。西班牙港口的名字是黄色，英国港口的名字是红色，法国港口的名字是蓝色，荷兰港口的名字是桔红色。另外，还有一些沿岸小村镇属于其他势力，如海盗巢穴的名字是黑色，印第安村落的名字是绿色，修道院的名字是白色。四国之间会频繁爆发战争，当你在海上打家劫舍时他们也会忙着攻城夺地，如果你能帮助某国攻击敌国舰只或港口，那你很快就会在该国总督那里得到提拔升官。只有大中型城市里才有总督，小型城市里只能见到市长，要想进入城市停泊，只需让船头对准该港口图标撞过去即可自动靠港。

劝说海盗船长攻打附近港口。

有几位兄弟想加入您的队伍。

进入港口城市后，画面上会出现一排文字菜单，第一项是会见总督，会见总督可获封官爵或结识其女儿。本作中的官爵共有九级，开始只能得到一个私掠证，允许你攻击敌国船只；随后得到上尉官衔，在本国港口招募水手时可得到更多应征者；之后是少校，在本国港口修船时享受收费优惠；然后是上校，可在商人处买卖更多商品；海军上将，升级船舶技术时可享受收费优惠；男爵，本国所有大小港口招水手更容易；伯爵，可免费修理船只；侯爵，可在商人处买卖更多商品；公爵，升级船舶技术完全免费。在获得某国官衔后如果又与该国为敌，官衔所带来的优惠将被暂时中止，但官衔不会被降级或撤销。在小城镇中，第一项会见对象将变成市长、修道院长、海盗头子或印第安酋长。市长会让你陪护他前去某港就任总督；修道院长会让你运送移民到指定港口；海盗头子能帮助你攻击指定港口；对印第安酋长，你也可唆使他去进攻附近港口。

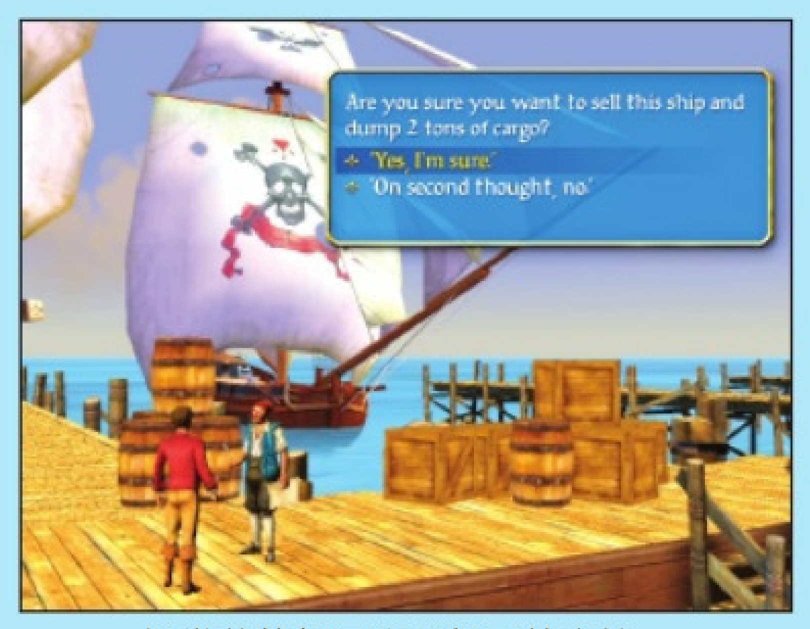
有个无赖在调戏吧女妹妹。

城市菜单的第二项是进酒吧，在酒吧里有四种互动对象：水手、商人、吧女和老板。和壁炉边的水手们谈话可选择是否招募他们入伙，商人会向你出售特殊道具、秘宝地图或任务线索，有时他还会告诉你自己去过的港口的情报。吧女的主要作用是为你的海盗买卖提供情报，她会告诉你最近有什么船只可供打劫，随后还会在海图上详细标明船名和航线，做不做这一票就看阁下的心情了。有时吧女身边会出现一位无赖船长，你可选择与其决斗来教训这个流氓。酒吧老板通常会在闲谈中透露本地总督的女儿是否漂亮，另外如果你有任务在身他也会给予相应线索，例如带你去见通缉犯等。

城市菜单的第三项是商人，商人的主要作用是销赃。玩家务必注意，本作中要想通过纯粹贸易致富完全是梦想，因为这款游戏的名字叫“席德梅尔的海盗”而不是“席德梅尔的商人”。市场上只有六类货物可供贸易——食物、奢侈品、货物、香料、砂糖和大炮，其中食物和大炮相对较为重要，玩家在出海前一定要保证购进足够的食物，舰载大炮只需配满，多余的卖掉，有时



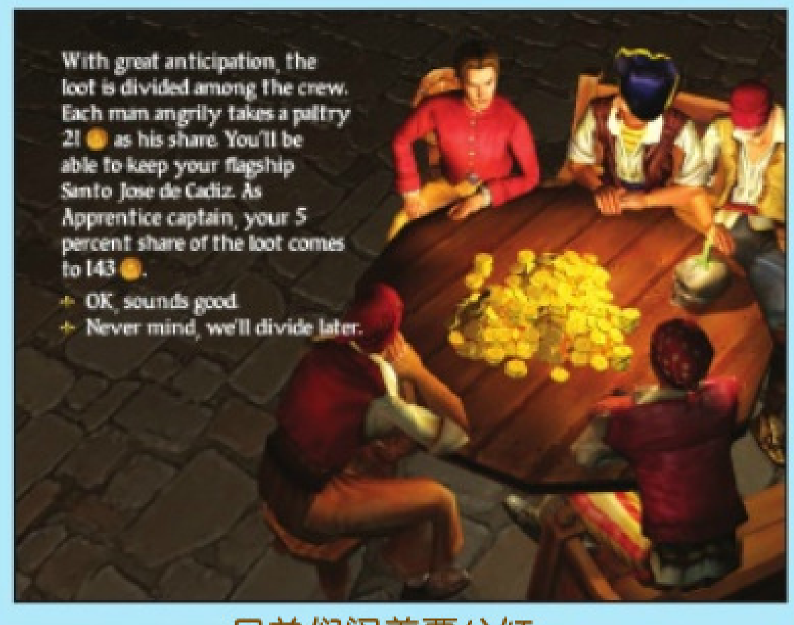
在修道院或印第安村即使价格为零也要甩掉，把货舱腾出来可多装粮食。打劫来的奢侈品、货物、香料、砂糖等货物拿到市场上全部卖



把缴获的船只拿到船工处卖掉。

掉，但有时商人手中现金匮乏或你的舰队载货量已满则无法完成交易。

城市菜单的第四项是船工，船工只提供船舶修理、升级和出售业务，无法向其购买船只。如果是新船应在此升级船舶技术，不同港口提供了不同的升级技术，为能让玩家有自己探索的乐趣，我们在此就不一一列出拥有升级技术的港口名称。把掳掠来的船只卖给船工也能挣不少金币，玩家可点击右下的船只图标来选择出售哪一艘船，不过千万别把旗舰也给卖了。



兄弟们闹着要分红。

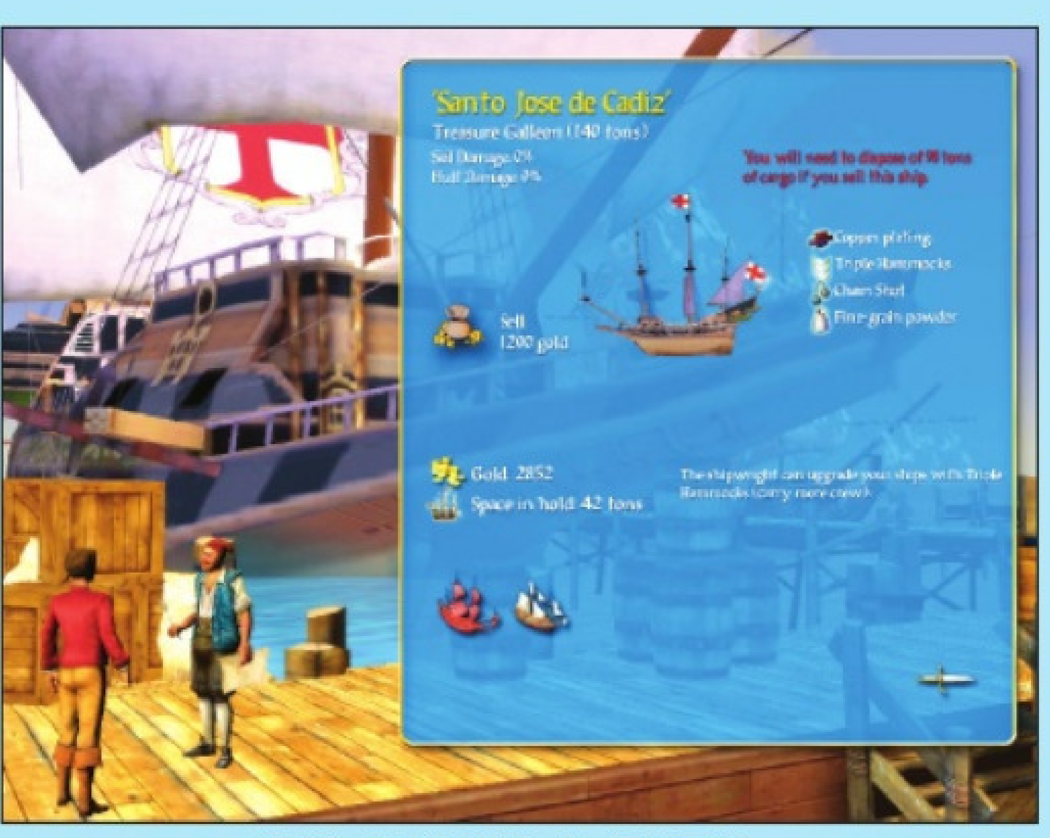
城市菜单的第五项是分赃。长时间的海盗生涯会逐渐降低手下的快乐度，在海上航行时注意看人数左侧的小圆脸图标，如果脸上表情为沮丧则表示士气低落，严重时图标会闪烁，你的大副会频繁提出找个港口分赃的要求，继续僵持下去舰队航速会减慢，战斗力也下降，每次停港时还会有水手逃跑。分赃后可选择是否提升游戏难度，或退出海盗生涯，如果继续游戏，你将在分得自己那一份后休息几个月。重出江湖后你会发现自己只剩下一艘旗舰，水手人数也降到仅够驾船而已，但大家心情都还不错，现在继续去打拼吧。

城市菜单的第六项是查看状态，玩家可在这里看到自己的个人成就、舰队状况、航海日志、财宝地图、航海地图、十大海盗排行榜、游戏名词辞典及系统功能等。光盘状图标可供存储或提取进度，但只在海上航行时使用。关于财宝地图有一点很重要，当获得完整地图后要先看地图正下方标明的港口，赶到该港口后再按地图所指方位在附近登陆搜索才能找到财宝或亲人，最好的标识物是岸边有名称的礁石。财宝埋藏点是一座挂有骷髅头的坟堆，亲人所在地是一座小木屋，印加古城遗址是两座并列的彩色图腾方柱，Montalban侯爵的藏身处是一座巨大要塞。

城市菜单的第七项是登船离港，这个就不用多解释了。在修道院或印第安村落时不会出现以上全部菜单选项，通常只有谈话、贸易、分赃和离开四项。

战斗指南

海战是本作的重点内容，也是海盗们的立身之本。要想在海上百战百胜首先得有一艘好船，没有主力战舰的情况下首推大型护卫舰，40门火炮齐射时相当壮观，250的人



初期以财宝帆船作旗舰也不错。

数上限也能确保你在接舷战中不吃亏，最重要的是它的速度级别为快，无论追击还是逃跑都很有利。如果你对自己的航海技术很有信心，选择那些航速非常快的小型商船实施机动作战也是个好方法。战斗打响之前第一步是估计对方的实力，对准目标船只按鼠标右键可在单筒望远镜里显示该船放大画面，老海盗们很容易就能从外形上判断目标船型，如果有必胜把握就追上去，靠近后按小键盘的5键即可选择攻击对象，按回车键确定后进入实时战斗界面。通常情况下海战只能一舰对一舰，如果你攻击的目标舰身边还有同国船只，这时才会出现一对多的情况。

17世纪的海战以舷炮对射为主要攻击手段，因此战斗一开始就要迅速转舵，让船舷对准敌舰以便实施轰击。炮弹从发射到抵达弹着点需要一定时间，因此开炮前要估算好提前量，但敌舰也会作出各种机动动作规

避炮弹，船速、风向等因素都会影响到双方的机动性，这时就要看你操船水平了。当敌人发射炮弹时，应努力扭转船身与敌舰形成直角，这样可闪开大部分炮弹，如果风向合适可尝试从敌舰船首或尾部接近，让对方的舷炮无用武之地。三种炮弹中普通弹射程最远，开局用它先尽可能摧毁敌舰



接舷之前先用大炮把敌船轰个乱七八糟。

大炮或船体，造成敌人机动性和火力下降，链球弹与葡萄弹的射程较近，需要贴近敌舰才能发射，前者可摧毁敌船帆，降低对方移动速度，后者能有效杀伤敌舰水手，为即将展开的接舷肉搏奠定基础。火炮对射时切忌单发零射，注意听枪炮长口令，那时全部火炮装填才完毕，瞄准好了一次齐射可将敌舰打个半死。风向不顺的情况下有时船速会降到零，根本无法动弹，此时操舵如按键不放多半会被风吹转到反方向，应以轻点即止的手法缓缓扭转船身后再想办法。如果敌舰是大型船只通常会选择与你火炮对射，如果是小型快船多半会直扑上来进行接舷肉搏。

两船相撞后自动开始接舷肉搏，如果敌舰剩不了多少水手会直接选择投降，如果还能一搏，玩家就准备单挑吧。如果不是最低级别难度下的游戏，主人公单挑前可选择三种兵器之一：长剑比较中庸，轻剑可快速攻击，弯刀适合格挡。斗剑时用数字键盘控制，1、4、7键分别为下、中、上三路攻击，2、5、8为下、中、上三路格挡，6键是做鬼脸挑衅敌人，没有太多实战意义。敌我双方出剑动作并不快，玩家一般有足够时间通过对手动作来判断其攻击方向，然后再作出相应格挡。在最低级难度下，画面右下角的数字键盘图上还会提示你该出哪一招。决斗中甲板上的水桶、镰刀等杂物都会妨碍双方进退，武艺高超的一方也能利用它们攻击对手，如果拥有火枪还可先射伤对方降低其战斗力。刀来剑往中如果能把敌船长逼到死角，最后将其打倒即可获得最终胜利。需要注意的是，当你们在比试时，双方水手也在互相厮杀，画面下方有双方剩余人数统计条，如果两位船长老分不出胜负，水手数先降到零的一方也会宣告失败。游戏难度越高，与敌船长单挑获胜的可能越小，因此在高难度下的海战主要还是通过船型优势和火炮解决。



对急于接舷的快艇用链球弹欢迎他们。

海战获胜后可能会出现俘获专家的画面，有时敌舰上的一些水手还会要求加入你的队伍，然后才是清点战利品，对于货物不用细看，点下面的Take All全数接收。左下角会出现敌舰图标，下面列出其船体及船帆受损程度，玩家可选择是保留它还是凿沉它，推荐保留下来拉到附近港口出售，蚂蚱虽小但也是肉啊。销赃时有两点要注意：第一，应先卖货物再卖船，否则船工可不会为那些货物支付给你更多金币；第二，多余的大炮也要卖掉，否则你最后会发现唯一剩下的旗舰上装满了大炮，根本没货舱装粮食。


甲板上的生死决斗。

陆地战斗的胜利保障是人数，在对港口或要塞发动进攻之前首先要有足够兵力，准备充足后在港口附近的海岸登陆，徒步靠近港口后即可打响陆上战斗。本作陆地战斗为简单的战棋回合模式，士气和地形都会影响部队战斗力，不过再怎么也架不住人多，打败港口出击的守军后即可从该港掠夺一定数量的金币。如果频繁攻击某港口或为其服务的军民船只，你的舰队将无法停靠该港，驶近时还会遭到港口炮台轰击，但可选择强攻城市或深夜潜入，前者需要有足够兵力，后者则是一款秘密潜入型的小游戏，通过绕开或偷袭街道上的巡逻士兵抵达要前往的港口设施。提高港口敌对度有个诀窍也许一些玩家还不知



道——当玩家的舰队驶过该港口时按空格键即可对其实施炮击。解决港口敌对度的办法是到附近修道院去找院长谈话，院长会派僧侣特使前往港口谈判，与总督交涉后可取得对你的特赦令。

实用资料

一、舰船总览

皇家战船和大型护卫舰比较罕见，最快得到它们的方法是捕杀十大海盗排行榜上的海盗头子们，排在第一位的Henry Morgan的座驾就是一艘大型护卫舰。此外，如果你恶贯满盈的话，各国派来追剿你的战舰中也会有这两种船型出现，在主力战舰可



与Montalban侯爵的最后决战。

遇不可求的情况下还是大型护卫舰最合适担任海盗舰队旗舰。邮政船也很稀少，它们只出现在护送新总督赴任、最后通牒或签署和平条约的任务中。本作中的终极舰型主力战舰堪称稀世珍宝，大多数玩家即使到通关也没有见过它们。主力战舰只能通过与英国、法国或荷兰国籍的舰队作战缴获，为了扩大它出现的几率，玩家最好疯狂攻击所有非西班牙国籍的城镇、港口、舰队，然后仔细观察这三个国家派来追剿你的舰队，如果其中有标着“NEW WARSHIP”的大型舰只，那很可能是你梦寐以求的主力战舰。总之，游戏难度越高主力战舰出现的几率就越大，开始游戏时选择的年代越往后几率也越大。

1.战舰类

船型	尺寸	转弯半径	人数	火炮	载货	航速
单桅帆船（Sloop）	小	小	75	12	40	快
单桅战船（Sloop of War）	小	小	100	16	50	快
皇家战船（Royal Sloop）	小	小	125	20	60	快
双桅帆船（Brigantine）	中	中	125	20	60	中
双桅横帆船（Brig）	中	中	150	24	70	中
双桅横帆战船（Brig of War）	中	中	200	32	80	中
大型快速帆船（Fast Galleon）	大	大	160	24	80	慢
大型战斗帆船（War Galleon）	大	大	200	32	90	慢
大型旗舰帆船（Flag Galleon）	大	大	250	40	100	慢
护卫舰（Frigate）	大	大	200	32	80	快
大型护卫舰（Large Frigate）	大	大	250	40	90	快
主力战舰（Ship of the Line）	大	大	300	48	100	快

2.商船类

船型	尺寸	转弯半径	人数	火炮	载货	航速
战斗轻舟（War Canoe）	小	非常小	50	8	20	非常快
中型艇（Pinnace）	小	非常小	60	10	25	非常快
邮政船（Mail Runner）	小	非常小	80	12	30	非常快
海岸三桅帆船（Coastal Barque）	中	小	75	12	60	慢
三桅帆船（Barque）	中	小	100	16	70	慢
远洋三桅帆船（Ocean Barque）	中	小	125	16	80	慢
小型商船（Fluyt）	中	大	50	8	80	非常慢
大型商船（Large Fluyt）	中	大	75	12	100	非常慢
西印度商船（West Indiaman）	中	大	100	16	120	非常慢
商船（Merchantman）	大	非常大	125	16	100	慢
大型商船（Large Merchantman）	大	非常大	125	20	120	慢
东印度商船（East Indiaman）	大	非常大	150	20	140	慢
贸易帆船（Trade Galleon）	大	非常大	100	20	120	非常慢
皇家帆船（Royal Galleon）	大	非常大	150	32	130	非常慢
财宝帆船（Treasure Galleon）	大	非常大	200	40	140	非常慢

二、船舶技术

一些主要港口中，玩家可在船工处为自己的战舰购买升级技术，很多升级技术对你的海盗生涯非常有帮助，如果主角的官职升到公爵之后还可享受在本国港口免费升级技术的待遇。



35岁时退出江湖。



技术名称	作用
铜火炮 （Bronze Cannon）	可使舰载火炮射击命中率更高
链球弹 （Chain Shot）	可有效摧毁敌船帆，从而使其速度减慢
葡萄弹 （Grape Shot）	可有效杀伤敌舰上的水手，削弱对方人数优势
普通弹 （Round Shot）	舰载火炮的标准炮弹，射程最远，对船体杀伤效果明显
铜板壳 （Copper Plating）	可使船只转弯半径减小，做海盗必备
棉质帆 （Cotton Sails）	可使船只航行速度加快，必备
精装药 （Fine-Grain Powder）	提高舰载火炮射程
铁船骨 （Iron Scantlings）	可降低受敌攻击的损害
三层床 （Triple Hammocks）	船上水手人数上限增加50%

三、舰队专家

海战结束后通常会在敌舰队中俘获一些专家，把他们留为己用对己方舰队大有好处。这些专家各怀绝技，可有效提高舰队各方面的能力，更重要的是他们会永远跟随着你。



专家名称	作用
木匠 （Carpenter）	能在海上航行中修理受损船体
厨子 （Cook）	可让食物更鲜美，提高水手快乐度
桶工 （Cooper）	能用桶存储食物，作用是降低粮食消耗速度
炮手 （Gunner）	大幅度提高火炮发射后的装填速度
领航员 （Navigator）	能够提高全体舰队的航速
军需官 （Quartermaster）	严明海上纪律，降低不快乐水手或逃兵数
修帆工 （Sailmaker）	能在海上航行中修理受损船帆
医生 （Surgeon）	可治疗受伤水手

基本道具	高级道具	作用
平衡剑 （Balanced Sword）	平衡轻剑 （Balanced Rapier）	决斗中挥剑速度更快
牛皮靴 （Calfskin Boots）	舞鞋 （Dancing Slippers）	提高主角的跳舞技巧
假胡须 （False Mustache）	演员装 （Theatrical Disguise）	可在敌国港口做生意
法式帽 （French Chapeau）	鸵鸟羽毛帽 （Ostrich Feather Hat）	确保能受邀参加舞会
击剑衫 （Fencing Shirt）	丝绸击剑衫 （Silk Fencing Shirt）	决斗中闪避速度更快
千里镜 （Quality Spyglass）	高级望远镜 （Fine Telescope）	扩大海上能见范围
金十字架 （Golden Cross）	圣者遗骸 （Sacred Relic）	提升与修道院的关系
皮背心 （Leather Vest）	金属胸甲 （Metal Cuirass）	决斗中增加防御
药草 （Medicinal Herbs）	印第安神油 （Indian Mystic Salve）	有助于延长主角的寿命
单发枪 （One-Shot Pistol）	曲柄枪 （Brace of Pistols）	可在决斗前开枪打伤对手
红宝石戒指 （Ruby Ring）	钻石项链 （Diamond Necklace）	送给总督女儿的礼物
收缩人头 （Shrunken Head）	巫师杖 （Carved Shaman Stick）	提升与印第安人的关系
信号镜 （Signal Mirror）	信号火箭 （Signaling Flare）	被困荒岛时向路过船只呼救
开锁器 （Lockpicking Kit）	骷髅钥匙 （Skeleton Key）	可使主角从监狱中逃脱
三弦琴 （Three-stringed Fiddle）	六角风琴 （Concertina）	长途航行中提高水手快乐度
晴雨表 （Weather Glass）	气压计 （Precision Barometer）	暴风雨天气中航行时更安全
荷兰开垦书 （Dutch Rutter）	无	出现更多殖民地点，但海图上不显示
西班牙开垦书 （Spanish Rutter）	无	出现更多殖民地点，但海图上不显示

四、特殊道具

游戏中的NPC有时会赠送或卖给你一些特殊道具，例如酒吧里的神秘商人、港口总督的女儿或是败在你手下的通缉犯。大多数道具都有基本和高级两种类别，高级道具与基本道具作用相似但效果有明显提高。P







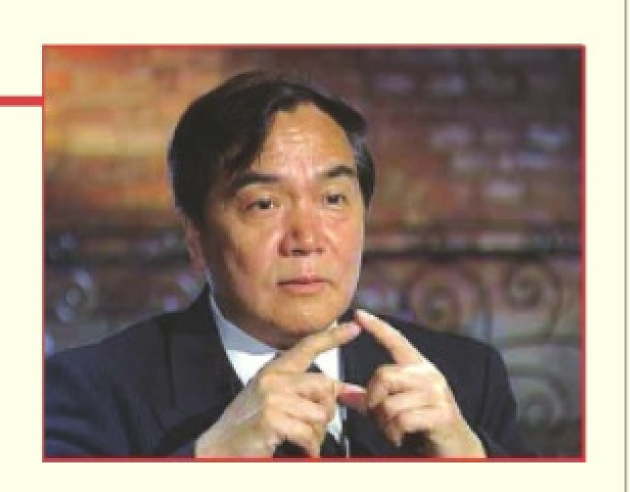


双周回眸

双周事件：《传奇3》涉嫌变相赌博

光通通信分别在2004年12月1日和12月17日通过其光通玩酷网和“G品20点”官方网站推出了“G品20点”抽奖活动。活动采用类似“押大押小”的简单玩法，玩家可用20点点卡点数作为筹码，押中了大或小的游戏结果后可以赢得价值数百到数千元不等的虚拟装备，押不中则“血本无归”。此次活动期间参与的玩家趋之若鹜。2004年12月29日，中央电视台《经济半小时》节目对此事件予以报道，认为此类活动涉嫌变相赌博，给青少年人群造成很大的负面影响。国家电视台的关注，使得在社会各界热烈讨论上网成瘾的氛围中，网络游戏及其运营商再一次扮演了不光彩的角色。

双周人物：陶宏开



陶宏开，60岁，美籍社会学家、华中师范大学特聘教授，1984年赴美深造，后一直在美国从事教育研究工作。2002年回国执教。陶教授最近因“挽救上网成瘾者”效果显著而受到社会各界的关注，他开通了个人主页为被此问题所困扰的家庭排忧解难，并已成功帮助近300个孩子戒掉“网瘾”。目前，他频频出席讲座或在电视台的节目中畅谈自己的心得感受。然而一个陶宏开会给业已形成的社会问题带来多大的转机，青少年人群能在多大程度上接受他的教育模式，人们却始终半信半疑。

双周图片：“睡觉也组队”

2004年12月，在《封神榜》公测前夕，连续奋战了数小时的金山烈火工作室的游戏开发人员们席地而卧，享受难得的片刻安睡。一名游戏人的日常生活，远比许多玩家想象中的要枯燥和辛苦，而开发人员自己则将这种集体休息戏称为“睡觉也组队”。













双周数字：207

207不是个天文数字，但它是山东省青岛市2004年第四季度接到报警的虚拟财产被盗案件总数，占到青岛市网监处接到网络报警数目的1/7。这些案件大多为玩家网游帐号被盗以及虚拟财产损失。随着中国网络游戏玩家的迅速壮大，与之而来的各种纠纷与案件也在不断上升。

双周戏谑：《永恒》幻灭 老总“潜逃”

2004年的最后一天，金山华络的《永恒》在其官方网站上发布致玩家的公开信，宣布网络游戏《永恒》暂停运营。此前已有传闻称，金山华络科技有限公司即将倒闭，公司员工被拒之门外，老总失踪，拖欠渠道等费用高达百万。《永恒》事件甚至连累了与金山华络名称近似的北京金山软件公司，金山公司特别声明，金山和深圳金山华络及其母公司香港金山没有任何关系。

双周创意：网游家庭化

2004年12月28日，金山公司宣布，金山将为其第二款网络游戏《封神榜》后期投入超过2000万的市场费用，全面推动“网络游戏家庭化”，成为第一家全面开拓网络游戏大众市场的游戏厂商。金山此举意味着他们将目光第一次从网吧推广转变到家庭推广，期望家庭电脑用户成为其网络游戏玩家的新的增长点。

双周饕餮：网游圣诞大餐 厂商各显其能

圣诞到新年的假期，不但是一般意义上商家的黄金档期，还是网游厂商们各显其能的舞台。网星公司在北京、广州等地举办了“相约圣诞狂欢夜”《魔力宝贝》玩家聚会，报名即可得到礼品的诱惑让玩家参与踊跃。《破天一剑》连续举办了“玫瑰平安夜”、“惊喜圣诞夜”和“激情狂欢夜”三场活动，圣诞期间经验率和掉宝率都调整为双倍。华义公司2005年元旦在北京DNA网吧举办了《石器时代》“新人杯”武斗盛会最终决战，决出了重量组和轻量组的前三名，放送总额为10万元的现金。为了把玩家牢牢吸引在游戏的周围度过圣诞和新年，运营商们也真是尽力了。

双周模仿秀：奥美欲收购Van Soft？

近日有消息称，据“内部人士”透露，奥美正调动资金准备收购《开天》的开发商韩国Van Soft公司的部分股份，以取得对《开天》研发团队的直接管理权。许久不见动静的《开天》曾因为奥美不满游戏的品质问题而让其回炉加工，有盛大收购Actoz活生生的例子在前，奥美的收购传闻似乎并不令人意外。不知此次收购是想更好地解决中韩合作之间的摩擦，还是它仅仅是个传闻？

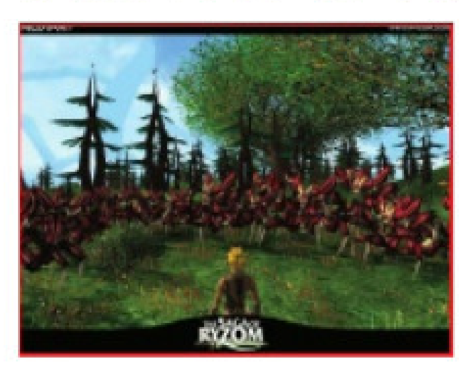
■海外

新概念网游 Wish 浮出水面

由Mutable Realms开发的全新网络游戏 Wish 放出了游戏故事的第一章，并宣布在2005年1月5日进入Beta 2.0测试。Wish是一款类型定义为UMMORPG的网络游戏，与传统的MMORPG不同，它利用群集服务器技术，可实现数万游戏者出现在同一游戏世界里，而不是让玩家登录不同的服务器进行游戏。此外Wish也是第一款 MMPORPG（Massive Multi-Player Online Role Playing Game），游戏强调个人角色的扮演和成长，在整个冒险过程中将以玩家个人为中心，任务会一直延续下去，有的甚至要花数月时间去探索和完成，类似于《无尽的任务》。



《瑞泽姆传奇》两周免费试玩



来自法国的奇幻网络游戏《瑞泽姆传奇》的开发商Nevrx日前宣布，他们将为每一个新创建的帐号提供14天的免费游戏时间。《瑞泽姆传奇》的游戏背景设定在异星球，玩家将在一个充满剑与魔法及未来科技的世界中，一个叫‘Atys’的行星上扮演 Fyros、Matis、Trykers、Zorais 4个不同种族的职业。《瑞泽姆传奇》此前已经在欧美地区收费运营，此次针对新玩家提供的14天的免费游戏时间可以通过两种方式得到：一种为“Express”通道，不需要任何信用卡担保；另一种为“Deluxe”通道，需要信用卡支持，不过用第二种方式玩家会获得额外的虚拟物品。

■国内

国产FPS网游《荣誉之战》即将发布

由沈阳冰锋网络游戏有限公司开发的网络游戏《荣誉之战——钢甲洪流》将于近期发布。《钢甲洪流》是《荣誉之战》系列的第一款游戏，是一款兼具第一人称和第三人称视角的3D MMD-FPS网游。主要表现二战中苏、德两国研制的全系列坦克和装甲战车。让玩家通过自由作战和团队战役增加经验，赢得荣誉。游戏中的战斗都是以“玩家对玩家”的形式出现的，玩家必须去设计战略战术、练习驾驶和射击技巧、合理配置作战资源、搭配战车种类以达到最大程度上的战场配合。游戏强调紧张的对抗、队友的配合和精确的指挥。



玩酷科技代理《少林传奇》

纬创资通的子公司玩酷科技日前宣布，历时两年多自主研发的武侠题材3D网络游戏《少林传奇》将于近日在中国香港进行内测，并将在不久的将来正式进军内地市场。《少林传奇》是一款以隋唐时代少林寺最为兴盛时期为背景的网络游戏，游戏引用大量精彩神秘的少林野史，让玩家从一进入游戏开始就能沉浸在充满想象空间的游戏故事中。据称，开发团队曾多次深入嵩山少林寺了解少林武僧的功夫与历史，将少林绝学融入“少林传奇”故事中，并邀请少林寺易筋经传人担任游戏企划指导。

■网游新动态

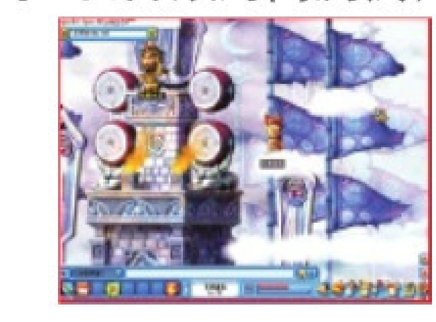
〇游戏橘子的另一款“永久免费”网络游戏**《逐鹿中原》**于2004年12月27日正式开始公测，游戏同样秉承策略经营的理念，测试期间同时开放6组服务器。

〇**《TO~星钻物语》**于2004年12月30日正式开始公测，新年期间参与公测有虚拟道具帐篷以及MP3、闪盘、摄像头等实体物品放送。

〇**《帝国传奇》**于2004年12月31日推出内部测试v0.3版，开放赤炎刀法、寒冰剑法、寒冰剑气、后羿箭法和回生术5种技能，开放回城道具和任务系统等。

〇**《足球经理在线》**新年期间举办活动，已在游戏中激活帐号的玩家均可获赠30点游戏点数。

〇第九城市的横版卡通网游**《快乐西游》**于2005年1月5日开放封闭测试，玩家可在游戏官方网站申请封测帐号。



〇由上海天纵携手日本世嘉、韩国现代推出的网游**《飚车》**于2005年1月7日开始内测，玩家可在专门的帐号申请页面留言获得内测号。

〇国内又一款竞速网游**《极限摩托》**新年期间发布第一次内测账号，玩家可通过游戏官方主页或GM的邮箱索取内测号。

中国台湾省网络游戏排行榜

截止2004年12月下旬

1	魔兽世界
2	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
3	希望 Online ——鬼马夜总会
4	新绝代双骄 Online
5	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
6	天外 Online
7	幸福 Online ——阿努卡探险队
8	童话——国王的新衣
9	天翼之链 2.56 版
10	天堂Ⅱ贰章——光彩盛年

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	魔兽世界
2	热血江湖 Online
3	洛奇
4	君主
5	天堂Ⅱ
6	天堂
7	魔法飞球
8	天翼之链
9	ROSE Online
10	革命 Online（Last Chaos）

资料来源：韩国 Rankey 网站

云网销售风云榜

截止2004年12月下旬

1	天堂一卡通（天堂Ⅱ）
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	网星（魔力/轩辕剑）直充
4	盛大网络游戏卡
5	搜狐游戏卡（刀剑）
6	剑侠情缘游戏卡
7	千年网络游戏卡
8	仙境传说（RO）网络游戏卡
9	奇迹（MU）开户点数卡
10	破天一剑网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

封IP的传说

World of Warcraft

■本刊记者 冰河寒

2004年12月7日晚，韩国《魔兽世界》(World of Warcraft)官方网站发表声明：暴雪决定封锁连接韩国《魔兽世界》服务器的中国IP，这是根据以地域为单位进行服务的暴雪的政策而决定的，希望在中国居住的玩家可以耐心等待中国的Beta测试与服务。在此之前，《魔兽世界》美服公开测试终止后，大量中国玩家移师韩国公测服务器，随后有消息称韩国公测时间延迟至27日，后又延续至12月31日。

“又封我们的IP！这不是第一次了！韩国公司就是歧视中国玩家！”随后在论坛上出现了这样愤怒的声音。

咦？他为什么要说“又”呢？

在很久很久以前，有一个发生在中国和韩国之间的故事，故事的发生，是这样的……

大约在2002年的冬季，网络游戏刚刚兴起的时候，大批被《传奇》、《石器时代》吸引进入网络游戏这个花花世界的玩家，正如饥似渴地尝试着各种新鲜游戏，有一款名为《神泪》的韩国网络游戏，由于其类似“机动战士高达”的战斗背景设定，使得大批国内的动漫迷对其兴趣盎然。遗憾的是，尽管玩家望眼欲穿，可是《神泪》在中国投入代理运营却始终音讯杳然，让“高达迷”们看着精美的游戏截图干着急。

“怕什么，互联网无国界，不就是打架么？不认识韩国字，难道咱不会动手？”很快就有耐不住性子的玩家从韩方的官网下载了客户端，连接上了韩国服务器开始拼杀。一时间韩国服务器里热闹异常，洋泾浜的英文和“dan tiao”的拼音战书充斥着聊天频道。如果仅仅从画面来看，估计繁荣昌盛的景象能让运营公司笑逐颜开，忙不迭地准备进入收费阶段。

可是，韩方运营公司不久在官网上发布声明：从即日起封停来自中国大陆地区IP地址的帐号，主要原因是《神泪》的中方引进谈判正在紧张地进行，他们不希望影响将来《神泪》在中国大陆地区的运营，不得已而为之，请中国玩家谅解云云。

而某些论坛上自称了解内幕的“达人”则试图从另一个角度来诠释这个事件：由于中国玩家太多，韩国玩家在组队和战斗中感到很不方便，特别是在团队PK时，经常处于下风。“他们玩得不爽，就在论坛上发了帖子，告我们的阴状，说我们随便骂人、乱PK、用外挂作弊，向运营商施加压力，最后把我们赶出来了。”这是最后的结论。

一时间，“小心眼、没气量、玩不起、难道你们没有骂人作弊？”之类的言论横飞，还有更粗鲁的言论在此不赘述。最终由中方代理商出面斡旋，韩方同意重新向大陆IP开放注册页面，但仅限韩文版。

事情闹了一阵也就过去了，很快国内一家名为“创驰软件”的公司引进了《神泪》开始运营，2003年1月4日开始公测，中国玩家长久以来的“高达梦”终于可以实现了，他们该满足了吧？

可惜的是，与当初韩服人丁兴旺的景象完全相反，尽管中方公司极力









宣传推广，《神泪》的中国服务器却一直人烟稀少，好似冬日的西北戈壁。经历了半年有余的测试，在2003年8月宣布收费运营，到了年底，传出一个消息：《神泪》中方运营公司的负责人集体离职，《神泪》慢慢地销声匿迹。当初为了玩不了《神泪》而脸红脖子粗的玩家，不知道都去了哪里。

《神泪》虽然消亡了，但是"封IP的传说"却一直在中国的网游玩家中流传。原来"《神泪》事件"也不是韩国人第一次施展铁腕，早在《天堂》、《龙族》等第一代网络游戏在韩国运营的时候，就有中国玩家开始了韩服之旅，最后也是落得被封IP的下场。只不过当时登录的玩家尚没有成规模，因此虽然愤怒，也没有闹出太大的动静，直到《神泪》服务器的大批中国玩家IP被封，事情才从民族和国际斗争的角度爆发出来。

没有成规模就已经搅得韩国人不得安宁要辣手封IP，这是怎样高深莫测的中国玩家……

随后"封IP的传说"不断发生着：2003年12月2日，运营《魔剑》的天人互动公司垮台，留下一帮痴迷《魔剑》的玩家不知该如何是好，后来经开发商协调，中国玩家集体转移《魔剑》韩服，并成立了公会。不过很快"变相封IP"的手段也随之出现，韩国方面开始将帐号与韩国身份证绑定，官方解释是韩国政府为了便于对上网进行管理，要求实行实名制。政府法令的大棒一出，谁与争锋？而《天堂Ⅱ》、《魔兽世界》则是用"请玩家遵循按地域运营的规则，理解我们的行动"的理由，客气而坚决地将中国玩家拒之门外。

板子总是落到中国玩家的屁股上，这是为什么呢？

记者随后采访了一些曾经在《魔兽世界》韩服上战斗过的玩家，了解他们对韩方行为的看法，虽然也不乏"卑鄙无耻、民族歧视"之类激愤的言辞，但也有比较理智的玩家，综合分析了韩国运营企业之所以痛施铁腕的一些原因。

一、首先是企业运营的需要。网游进行内测公测，是为了了解玩家对这个游戏的关注度，通过对玩家人数和行为的统计分析，修改游戏的系统平衡，并估算未来运营时需要设置的服务器数量，以及相应的网络出口带宽。而本来不属于原来运营服务范围的外国玩家的进入，使得游戏公司无从进行统计分析，内测的目的完全落空。毕竟外国的玩家难以作为稳定的群体来计算，特别是兴趣转移很快的中国玩家。因此需要过滤掉来自国外的玩家，以便于测试。从《魔兽世界》韩服封掉中国IP之后，一再延长公测期的行为来看，这种说法非常有道理。

二、中国玩家由于语言的隔阂，无法与韩国玩家有效沟通，使得游戏被人为分成了两个世界，诸如贸易、组队、对战等行为都受到了很大影响，因此韩国玩家意见很大，本着优先为本国人民服务的原则，中国人被迫退出。

三、中国玩家不遵守游戏规则，随意PK、使用外挂作弊、恶意刷屏，不良行为败坏了中国玩家整体形象，一粒老鼠屎坏了一锅汤。不仅仅韩服，《魔兽世界》的北美服务器也封停了大批使用"变速齿轮"的帐号，中国玩家为数不少。

四、《魔兽世界》在中国的引进也在紧锣密鼓的酝酿，而现在玩家在韩服中提前享受游戏的乐趣，将会对未来的运营造成很大负面影响。对暴雪、韩国运营商、中国运营商的利益都没什么好处，所以，是暴雪公司——请注意韩国官网上的声明是"暴雪公司决定封锁韩国《魔兽世界》服务器的中国IP"，而不是韩国运营商这次决定痛下杀手。板子虽然是从韩国打出，但拿板子的是美国大老板。

以上的分析基本都合情合理，不过记者得知，韩国方面宣布封IP的措施颁布之后，中国玩家依旧还是有办法突破封锁上韩服。首先是寻找比较稳定的代理服务器地址，只要ping值不时常剧烈变动，即使ping值高，将来对游戏的影响并不大。其次是解决韩国身份证的障碍，可以通过韩文版google搜索韩国身份证号码，申请帐号，具体步骤这里不赘述。

记者疑问：选用哪些IP段的代理服务器比较好呢？得到的回答是：都可以。中国香港特区、匈牙利、奥地利、古巴，只要稳定就可以上韩服。

这也就是说，韩服的IP封锁，对来自欧洲、美洲以及亚洲其他地区并不生效，封锁的只有中国大陆的IP段。

到了这一步，所谓"优先服务本国国民"、"按地域提供运营服务"、"为了内测需要排除国外玩家"的理由，似乎都有些站不住脚了，那么答案也就要呼之欲出了？

让答案在风中飘荡吧，费墨老师曾经说过：做人要厚道。

做玩家也要厚道……





大陆网络游戏开发小组系列之二十

“先驱”还是“新人” 访北京完美时空“祖龙”工作室

■本刊记者 心鹰

2004年12月30日，农历“二九”的第一天。记者在北五环外凛冽的寒风中独自前行，内心咒骂着北方的恶劣气候。帽子干脆不戴了，因为已经被风吹跑了两次；行人也不问了，因为已经被错指了两次路……50分钟后，记者终于找到了目的地：北京盈创动力大厦，也是北京完美时空网络技术有限公司的所在地。

一

印象中游戏研发公司的办公地点都很偏僻：回龙观、西三旗、天通苑……原因很简单，这些远离花花世界的“城乡接合部”有利于专心工作。试想当员工走20分钟都见不到一处霓虹灯的时候，除了回去继续工作还能做些什么？这种先入为主的念头充斥着记者的大脑，一个个痴心于二进制工作的面孔依稀可见。不过，当记者真正走进了“祖龙工作室”，那种扑面而来的团队活力立刻扭转了记者的这种看法。



左起主美鲁晓寅、主策李青、主策王震宇、主程贺迪。

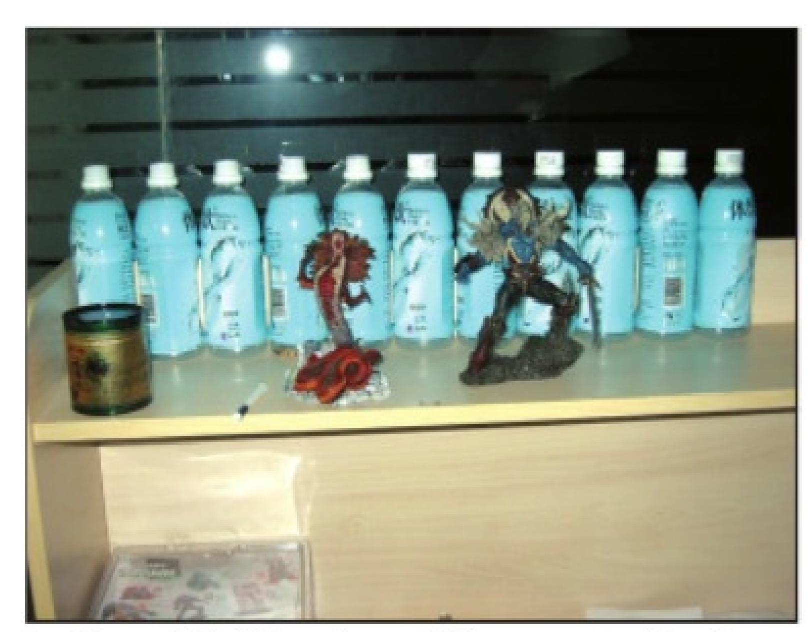
“祖龙”这名字普通人听着挺陌生。在英文中，这个名字源自ACSO这个单词，意思是一种史前的大蜥蜴，算是恐龙的远祖。为了让这个名字更中国化，故此把它翻译为“祖龙”。其实在中国也早有祖龙这种提法，它原用来指代“秦始皇”。毛泽东甚至写过“祖龙魂死秦犹在”的句子。用“祖龙”来作为开发团队的名字，确实有点“鸿鹄之志”的感觉。

祖龙的主要成员为：

贺迪，主程序。清华大学自动化系工学硕士，祖龙工作室创始人之一。1998年开始编写三维游戏程序，是《自由与荣耀》一代和二代三维引擎的设计者，主持开发新一代三维引擎Angelica。

李青，主策划。清华大学工程物理系工程硕士，祖龙工作室创始人之一。《自由与荣耀》系列的主策划，《大秦悍将》、《抗日》系列主策划、项目主管。

曾攀，网络引擎设计。精通C、C++、Java等近20种语言，熟悉常见系统的内在实现、网络通讯等。



据说10个饮料瓶可换一个苹果，环保意识真强。



公司内部的小卖部，不用钱的哦！

二

作为国内最早的游戏制作团队之一，祖龙工作室一直是相对低调的。它成立于1997年，当时中国国内游戏行业可谓混沌初开，原创作品更是寥寥无几。几个热血沸腾的年轻人满怀热情与憧憬投身游戏行业，祖龙工作室便应运而生了。一开始，他们为洪恩北京欢乐亿派科技有限公司作研发，数年中推出了《自由与荣耀》、《大秦悍将》、《抗日——血战上海滩》等一系列作品，在当时都是小有名气的。在记者看来，这些游戏中包含的一些元素可以说相当出色。比如《自由与荣耀》的3D引擎、《抗日——血战上海滩》的中文配音等等。在被问及这些游戏“叫好不叫座”的原因时，现任祖龙工作室主策划李青唏嘘良久：“说实话，我们之所以叫‘祖龙’，



专门负责搜集国外最新游戏开发动态的外籍员工。

就是立志要做中国最好的游戏开发团队。但在团队最初成立的时候，我们对游戏的理解、对市场的定位还不太成熟。我们有着当时最先进的技术（《自由与荣耀》据说是世界最早的3D引擎即时战略游戏，《大秦悍将》是国内相当少见的FPS类游戏），但这些技术的运用似乎有些超前。我们从即时战略、FPS、第一人称射击到现在的MMORPG，游戏风格一直在不断地转变，最终导致了创作思路的转变。其实从2000年我们就开始制作3D引擎了，本来是用于单机游戏，2001年我们筹划制作网络游戏，于是把主要力量放在3D引擎的改进上，使之更符合国内用户的系统要求，这也算是一种积累吧。我们一直认为，做游戏稳定的积累要比热情更重要。”

祖龙工作室主程序员贺迪向记者详细介绍了3D引擎的开发细节：“众所周知，游戏引擎是一款游戏的核心技术所在。我们可以把游戏的引擎比作赛车的引擎。大家知道引擎是赛车的心脏，决定着赛车的性能和稳定性，赛车的速度、操纵感这些直接与车手相关的指标都是建立在引擎基础上的，游戏也是如此。玩家所体验到的剧情、关卡、美工、音乐、操作等内容都是由游戏引擎直接控制的，它扮演着中场发动机的角色。把游戏中的所有元素捆绑在一起，在后台指挥它们有序地工作。简单地说，引擎就是‘用于控制所有游戏功能的主程序’，其开发的成本是相当昂贵的，即便是在网游开发相当兴盛的韩国，一般的游戏制作公司也不可能拥有自己的引擎，而是由韩国科技振兴院负责购买国外优秀的引擎，再以非常低廉的价格转让给游戏公司。我们祖龙工作室拥有完全由国人独立开发的、各项性能都非常先进、完善的三维引擎Angelica。也正是在这套引擎的基础上，我们开发出了多款质量上乘的经典游戏作品。之前开发过远销韩国的真三维即时战略游戏《自由与荣耀》两代、中国第一款可联网对战的FPS游戏《大秦悍将》等等，在玩家中的口碑相当好，至今仍有不少痴迷者在战网上对战畅销美国和我国台湾省的《大秦悍将》以及销往东南亚的《抗日》电脑游戏，我们也一直致力于专业3D游戏引擎与建模的开发、优化与应用。今天，相对于目前国内其他众多的新生开发团队来说，祖龙可以说是一支具有雄厚技术与经验优势的开发团队了。”

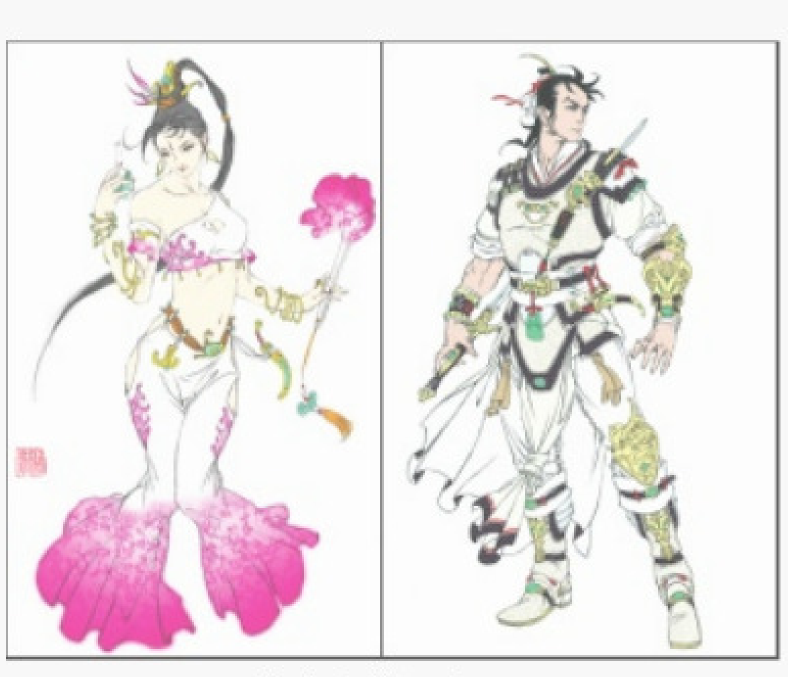


三

如果从97年开始的第一款游戏算起，祖龙工作室绝对是中国游戏开发团队的先驱者；但如果仅仅指网络游戏，那他们还只能算新人。现在祖龙工作室隶属洪恩创始人池宇峰主要投资创建的北京完美时空网络技术有限公司，是公司最主要的开发力量，有固定员工150多人，并且还在不断扩充。这与我们之前介绍过的游戏开发小组在人数上就有明显差距。小组目前有程序员30多人、策划20多人，剩下的基本都是美工。这一大票人聚在一起，工作生活往往都混在一切，在公司内部经常能看到脚穿拖鞋走来走去的员工。公司里还有专门为员工设立的小卖部、食堂、电视、宿舍、乒乓球室……真是有一种家的感觉。现任完美时空网络技术有限公司运营中心总监竺琦告诉记者，公司现在基本采用弹性工作制，只要员工能按时完成任务，工作时间完全可以由自己安排。平时工作中遇到问题，都会通过特定的方式汇总；每到月底，各小组的负责人（策划组、程序组、美工组）就会集中解答这些问题。这种工作方式在保证效率的基础上极大地加深了员工间的感情，使团队凝聚力及开发效率有了空前的提高。

目前，祖龙工作室正致力于MMORPG《完美世界》的开发。这是一款全3D中国古典奇幻背景的大型网络游戏。游戏采用祖龙工作室自主开发的Angelica引擎，据说在画面及创新方面都非常出色。此款游戏预计将在2005年3月开始内测，对于“先驱者”的“新作”让我们拭目以待……

团队	祖龙/北京完美时空
产品	《完美世界》
产品技术优势（特色）	自主开发的Angelica引擎，丰富的游戏开发经验积累
负责人	李青
E-mail	marketing@world2.cn



游戏人物设定图。



美工在做游戏人物原画。



如此快乐的工作状态，少见吧！



《华夏Online》上古神话的新篇章

■北京 粉红魅力

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2004年12月
■推荐度：★★★☆
■制作：深圳网域计算机网络有限公司
■运营：深圳网域计算机网络有限公司

《华夏Online》是一款由深圳网域计算机网络有限公司自主开发的MMORPG。游戏以中国古代神话传说和历史风貌为背景，参考了《山海经》、《淮南子》等著作，生动地刻画了一个令人神往的远古玄幻世界。

2D画风重袭MMORPG

不同于现今流行的全3D网游，《华夏Online》采用细腻的2D画风来展现这个远古的玄幻世界。无论轻波荡漾的湖面还是粗犷荒凉的冰川都刻画得栩栩如生。在细节的修饰上也突出了中国的传统文化，例如雕梁画栋的建筑风格和长袍大褂的衣着传统。再配合游戏独特的换装系统，将战士的威武、猎人的精干表现得恰到好处，使玩家置身于一个古色古香的世界中。

给你一个继续玩的理由

精美的画面只是衬托，如果没有丰厚的内涵，一款网游难免会落入“杀怪、捡骨、做小白”的尴尬境地。《华夏Online》提供了相当庞大的任务系统来丰富玩家在游戏中的生活。除了传统的单人任务外，更有团队任务、剧情任务、循环任务、阶段任务和氏族任务。任务采用随机开放的方式，让玩家在与NPC不经意的对话中得到惊喜。而这些任务NPC通常为传说中的名人，例如轩辕黄帝、风后、常先等等。玩家可通过完成任务充分了解中国传统文化与《华夏Online》的游戏背景。


取材自上古神话的巨大雕塑分布在各场景中，别具韵味。

打造独一无二的角色


细腻的2D画风。

如何让你的角色真正在游戏中独一无二、举世无双？另类独特的衣着和珍稀的装备自然必不可少，角色技能的选择也是至关重要。《华夏Online》的技能分为职业技能、职业辅助技能与辅助技能三大部分。职业技能采用技能树的形式，通过角色等级的提高来获得技能点，从而学习更具威力的技能。这样的设定强调了技能专精的作用，并将游戏角色通过技能加以区分。职业技能分为被动技能、状态辅助技能和战斗技能。被动技能在学习后会自动获得相应的奖励，状态辅助技能可暂时让角色能力提升。每个职业通过学习技能书可获得5种不同的职业辅助技能，它们可增强自身以及队友的战斗能力。职业辅助技能通过不断使用升级，以获得更强的效果。辅助技能共7种。“摆摊”技能在角色等级达到9级后自动习得，其余6种——精炼、镶嵌、炼丹、萃炼、制器、提炼可通过学习技能书获得，摆摊需要通过任务升级，其它职业辅助技能可通过不断使用升级。通过这些丰富的辅助技能，玩家可以DIY更高级更个性化的装备和药品。

全新的“氏族”概念

《华夏Online》在改良和强化现有网游所拥有的行会系统的基础上，引入了全新的“氏族”概念，让玩家亲身体验上古魔神之战的惨烈与刺激。氏族是人类社会最早形成的一种血缘集团。而在中国的上古神话传说中，氏族之间的战争往往是人、神、魔三界的混战，其规模之大，影响之广，丝毫不逊于城市与城市、国家与国家之间的战争。和行会不同的是，《华夏Online》中的氏族强调的是团体的权利。氏族根据申请地的不同分为昆仑和轩辕两大阵营，在对魔神的战争中，他们一致对外；但在华夏城的所有权方面，又存在嫌隙。

氏族通过任务或战争可提升等级，每个阵营允许存在一个5级氏族，当氏族等级达到5级时，便成为该阵营的领导者。领导者可在所处城市进行税收等一系列操作。氏族成员在游戏中的行为，包括资源的捐献、任务的完成、氏族战争中的表现，也时刻在影响氏族的发展。优秀的氏族将有可能统领整个阵营所有的氏族，而其族长将成为一城之主（部落首领），创千秋霸业，受万人景仰。



海盗王Online
友情、爱情、财富、大冒险

■上海 怕怕熊

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2005年6月
■推荐度：★★★☆
■制作：MindWave
■运营：上海嘉思华数字娱乐有限公司

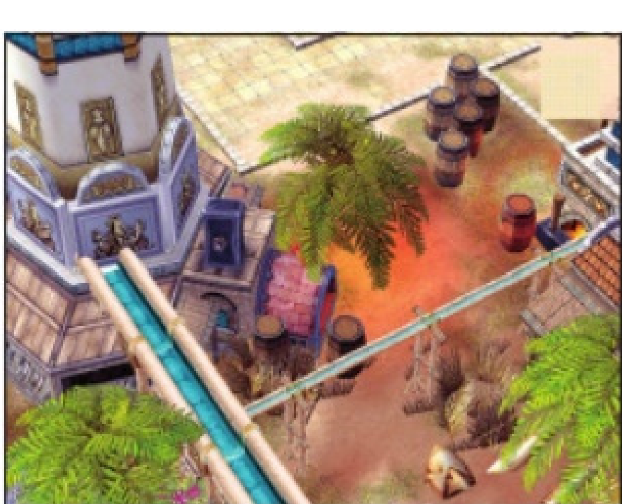
要说近期最流行的网游是什么？ChinaJoy展会已经给我们指明了风向标《海盗时代》、《航海世纪》、《海之乐章》，还有《海盗王Online》，看来网游战线已经从陆地全面转移到了海上。今天我们要介绍的，就是由上海MindWave制作的这款Q版MMORPG《海盗王Online》。

在我地盘上就得听我的

《海盗王Online》是一款全3D的Q版网络游戏，宏大的海战画面、风格独特的异域城镇背景、清新可爱的游戏人物让人爱不释手，内置Avata自由换装系统、流光溢彩的装备，使游戏拥有了更多的"个人色彩"。海上的冒险充满刺激，神出鬼没的海盗团、海王类生物、海上黑洞和幽灵船、海市蜃楼、变幻莫测的海洋气候……各种未知因素随时可能出现在玩家面前。《海盗王Online》同样是一款以"大航海时代"为背景的网络游戏，但和其他游戏中的漂泊流浪不同的是，你可以拥有一座插着自家大旗的海岛。海岛是海上珍贵的资源补给地，是建设与扩张并重的群体发展基地。拥有海岛之后只要精心规划，海岛就可以不断发展壮大，成为玩家的军事基地、后勤仓库，或是一座坚不可摧的海盗团司令部。


陆战：马贼来了，快逃啊。


激烈的海上战斗。


铁匠铺——好武器的诞生之处。

想做就做，不必顾虑

本作中的角色与职业分布都与以往的网游大不一样，不管玩家们愿意做海盗还是海军，技能才是决定职业的要素。游戏中的七大职业分别是剑士、狙击手、海客、航海士、商人、医生和技师。如果今天你想当到处抢劫掳掠的海盗，可是明天又希望改做铲尽罪恶的正义朋友，别担心，《海盗王》提供了最宽裕的发展空间，满足一定条件后可以方便地转职。陆地与海上并行的探险、交易、战斗、甚至发展城镇，爱怎么玩就怎么玩。

战船也可72变

自由换装一向是深受玩家喜爱的游戏系统。为了好看，《海盗王Online》为玩家提供了种类繁多的服装来装饰各自的角色，玩家可以真正实现穿出自己个性的梦想。这里要特别指出的是，不仅玩家身上的衣服可以换，更令人心动的是，战船也可以在玩家的不停改造下越变越好看。多种多样的船身、桅杆、大炮乃至飞翼和热气球都可供玩家装饰自己的战舰，想玩飞船也没问题。改变战船的样式带来的不仅是外观的改变，还将给战船的属性和能力带来影响，有可能给自己的战船带来更有效的海上攻击力、更可观的速度和更优秀的防守。外观和属性的结合有可能给玩家带来更丰富的游戏方式。

陆战、海战、攻岛战，一个不能少

陆战人人会玩，但本作中除了普通的陆战升级，还融入了大规模海战的团队求生方式。船队之间可进行单个船只之间的PK，也可展开大规模的帮会战役，不仅是船本身的品质，船上每个玩家的数值和技能以及玩家间的合作互动都将影响海战的胜负。海上的伙伴们荣辱与共，胜利将带来数不清的财富与名望；失败也要以船上宝物全掉作为代价。当然仅仅有这些还远远算不上特别，为了争夺岛屿而展开的攻岛战才是游戏重点中的重点。承载着各色珍贵资源的岛屿归属权将成为玩家社团争夺的焦点，想要得到更多的资源和地盘？来攻岛吧，只要你的船队够强大，你的海军陆战队够英勇，你就有机会在更多的海岛上插上自己的旗帜。当然，想要成为海上的霸主，仅仅不停攻击是不够的，小心你的船队刚出航，别的海盗团就来攻岛了。还是多多建立堡垒和炮塔作好随时应战的准备才能放心。团队攻守的乐趣正体现在这里。

怎么样，你准备好建立一个日不落帝国了吗？



RF Online 新机器人大战

■北京 桑朵拉

RF Online在如今众多的网络游戏中或许并没有多少创新之处，这种以融合了高科技机械文明和超自然精神能力的世界为背景的游戏在如今的网游中并不算罕见。不过正如一句老话说的：存在即合理。RF Online能够在如今的网游市场中占据一席之地，必然也会有其可取之处。就让我们一起来看看，这款以幻想太阳系为背景的科幻题材MMORPG的特色吧。

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2005年第一季度
■推荐度：★★★☆
■制作：韩国CCR
■运营：万马网络发展有限公司

三大种族

RF Online中包括了幻想太阳系中的3个种族，或者说3种势力。它们分别是追求物理科技文明的Accretia帝国，研究精神能力的Cora同盟，以及走中间路线的Bellato联邦。Accretia帝国方的人物大量使用机械化身体，因此对各类机械装备和武器的适应性最高，可以使用包括火箭类武器在内的各种强力机械。Cora同盟则与之相反，虽然身体几乎没有改造，他们却能通过强大的精神力量凭空召唤武器和生物。中间派的Bellato联邦是前两者的结合，他们可以利用召唤的方式招来各种武器，而本身也装备了联邦独有的模块化装甲。很显然，这种设计和许多网游中“战士-法师-召唤师”的设定非常类似。但无论如何，事实已经证明了这种设计的成功之处，而RF Online中也对此作了一些创新。比如联邦的人物不但可以装备装甲，还可以直接乘上组装成的机器人进行战斗，而Cora同盟的精神力不仅仅可以用来进行召唤，同样也可以施展直接攻击性的能力。


场景宏大而壮观。

公会与国战系统

既然采用了3个种族对抗的背景，RF Online的主题是不同势力彼此互相冲突也就是水到渠成的事了。不过不同势力间的对立并非像普通网游中一样表现为对立公会PK和攻城战。在RF Online中，PVP战斗分为基地战、行星战、国家战、资源战4类。基地战是大规模PK战的第一阶段，也是一个公会要成立的必经阶段。要夺取星球，就需要首先占据该星球上的主要据点。通过不断占领基地，你所属的公会开始逐渐控制这颗行星。行星是国家的基础单位，因此争夺行星是真正国战的开始阶段。行星的多少代表着国家的实力，所以这一阶段是PVP战斗的重点。国家战的规模超越了行星和种族，是以行星为基地的大规模战斗。而资源战则是国家战的最终目的。为了使国家发展壮大，夺取尽量多的资源是这种战斗的最终目的。


人物细节表现十分细腻。

资源和经济

既然谈到了资源战，就不能不提到RF Online中的资源概念。所谓的资源，指的是RF Online中与国家发展能力和经济状况相关的物资，它可以用来制造和升级物品。一个国家资源点越多，可生产的物品就越多，而平均物品价格就越低。正因为如此，控制资源对提高国家实力关系极大。在PVP和国战中，指挥官需要清晰的头脑和良好的战略思想，能果断决定战斗目的，这同时也标志着RF Online的对抗性更加激烈，策略性和要求的大局观也更强。

画面与音效

RF Online采用了全3D画面，风格清新自然，以网游标准而言堪称中上。而且游戏中的诸多武器都可以在玩家人物装备后表现在人物外形上。值得一提的是，RF Online中包括的武器不仅限于“剑”、“刀”、“枪”、“矛”之类冷兵器，也同样包括“能量枪”、“导弹”之类先进的热兵器。而且不同体系的武器在外形设计的风格上却十分统一，让人看起来毫无突兀之感。游戏的音乐和音效也相当出色，尤其是音效与画面和战斗的搭配天衣无缝，令游戏的战斗爽快感大增。



浓墨重彩绘新年 《墨香》贺岁版新增要素一览

■上海 Villen

在2004年11月进入公测的《墨香》于年底开放了贺岁新版，笔者登录游戏体验了一番，下面谈一谈这次新版的特色。

地图篇： 多姿多彩、实地取景的地图，一直是《墨香》中最吸引人的看点之一。在新版本中，《墨香》开放了3张新地图，都是历史上赫赫有名的名胜古迹。分别是龙门石窟、龙门石窟入口以及黄河湾。水墨风格下蜿蜒的山谷与宏大的石窟引人驻足留连。

怪物篇：《墨香》新增怪物除了僵尸、树精这些"常规"精怪以外，还有德川家康的忍者头目服部半藏、匈奴队长等，大家在K他们的时候还可以欣赏他们身上异域风情的衣服饰物，也算增加见闻的手段之一呢。


新增的龙门石窟场景。

阵法篇： 作为《墨香》一大特色的阵法系统终于开放了。新开阵法为太乙三才阵，此阵限制等级为30级，必须组队才可以释放。想要学习阵法，必须先通过任务获得阵书后方可学习。《墨香》的阵法使用讲究同组人员的密切配合，在阵主释放出阵法后，同组的人必须在规定的时间内站到规定位置。位置站定后，阵法立刻启动。阵法威力很大，几把剑聚于阵顶，同时发射出去，顿时山河变色、天地动容。阵法使用完后，地上甚至有泥土翻起的效果，如同发生过大地震一般，威力不可小觑。同时，阵法中绚烂的光影效果，也可以说是一场丰富的视觉盛宴。游戏陆续还将开放真武七截阵、天罡北斗阵、寒梅剑阵、八卦剑阵等等阵法。


绚丽的阵法效果。

赎罪篇： 如果你有恶名值，姑且不论你是双手血泪的浪子，还是不慎犯错的菜鸟，你有福了。新版《墨香》开通了洗名系统，只需在特定NPC处花1000元钱，便能减少一点恶名值。特别要记住的是，恶名值不足100只能以非安全区在线时间来慢慢冲淡。不要杀太多人哦，否则天怒人怨，钱也救不了你。


全新的表情系统。

任务篇：《墨香》新开放的任务有很多，如在新地图龙门石窟有树精任务，玩家在这个任务里将扮演神目如电、身手不凡的神探，调查在龙门石窟附近伐木的樵夫莫名其妙地失踪的案件。过程比较曲折，还是由玩家自己来体验吧。

炼化篇：《墨香》新版开放了分解系统，这也是工匠技能的一部分。它的作用就是分离已经合成好的武器，将材料和武器还原。这样子，玩家就可以随心所欲地组合自己手中的武器，还可以看不同材料与不同武器的搭配是否会出现变异属性。

表情篇： 网络游戏可以说是小社会。全3D的虚拟模式更给玩家营造出越来越多的真实感觉。唯一的遗憾是，对方眼里看到的脸孔始终如一，显得很呆板。《墨香》新增的表情动作系统做得非常完善，哭、笑，喜悦、难受、郁闷、豪气，只需要轻轻点一下鼠标，你的心情便可由你的虚拟形象在虚拟社会里完美表现出来。而与Q版游戏的人物表情相比，《墨香》的表情更具备江湖的气息。其中的跪拜动作也许是所有游戏中的独创。跪拜在中国武侠电影电视中是常见的一个动作，通常用来表示下属对于上级的一种尊敬。下属双手分别弹袖，单膝跪下，左手置于胸前，随时听候命令。当玩家选中这个表情时，角色会作出相应的动作。怎么样，是不是很有趣呢？



水手们！扬帆，起航！《航海世纪》公测版本新体验

■北京 斯塔克豪斯

去年夏天，国产的航海题材网络游戏《航海世纪》进入了我们的视野。从那时开始，游戏逐步完善，经过长达半年的内测终于进入了公测阶段，公测版给我们带来了什么惊喜呢？

抢劫！这不是演习！

其实早在内测时，就有以玩家身份出现的海盗。不过那时候海盗系统并不完善，打劫的玩家除了击沉对手赚取金钱外，再无其他。除非船只等级够高，或者有一个“正直”的朋友，否则海盗玩家根本没有机会改造自己船只。即便是那些NPC海盗，打劫台词也相当死板，玩家只有两种选择，战斗或者贿赂。不过，从公测起，游戏终于有了完善的海盗系统。首先，每种海盗船都有了帅气的分级制度，从瘸腿级到死神级，不同级别的海盗让玩家一目了然。同时，面对NPC海盗打劫可选的选项也多了起来，包括贿赂、威慑、逃跑、攻击在内的4种选项分别对应玩家船只的不同属性——钱多就放行、实力强就威慑、船速快的就逃跑、想找晦气的就攻击。另外NPC海盗有时候也不会按常理出牌，虽然理论上玩家带货越高级出现高级海盗的几率就越大，可是即使玩家带最低级的货物，有时也会引来某个国家的私掠船——要知道，当时西方各强国正在明争暗斗，暗中支持本国海盗攻击敌对国船只呢。

另外游戏还增加了三大海盗据点，玩家可以在克里特、直布罗陀、琉球三大海盗王国的老巢里享受到一个优秀航海家的待遇——银行，改造船只和购买材料。



震撼人心的海战开始了。

人多力量大

从内测起玩家就翘首以盼的公会系统，在公测中终于浮出水面。公会的活力归功于游戏中的“流行”设置和战略资源的重要性。《航海世纪》的老玩家都知道流行的意义。但是每个城市的流行刷新时，只有该城玩家才可以得到系统提示，其他城市玩家无法得知。所以公会就提供了一个极佳的传递消息的舞台，“报流行”这一名词也由此产生。事实上，报流行并不需要花费玩家很多时间，只要玩家将货物运送到某城市后，把城市流行报到公会频道里，再等待其他成员把各城市流行通报之后，选择合适的货物买卖即可。



具有亚洲风格的服饰。

同时，在公会中的玩家，还可以达到战略互补的作用。在游戏中，每一个生产系的玩家都是宝贵的资源，而那些生产技能高的玩家更是各公会抢夺的对象。鉴于游戏中材料消耗量巨大，玩家要从市场上购买材料，不仅昂贵，而且往往难以找到合适的。有了公会组织，玩家可以向公会内专门负责收集材料的玩家预定材料，而且价格也便宜许多。这样生产系玩家有了稳定的销售渠道，也不用浪费时间，千里迢迢地把材料运送到城市出售。

中国！中国！

公测之后，《航海世纪》开放的亚洲地图除了符合“热血东归”的主题外，商人玩家还惊喜地发现，购买货物往返欧亚地区能获得比以前多几倍的利润。最重要的是，随着亚洲地图的开放玩家也能改造游戏中最高级、最强大的10级船只。

亚洲地图开放后，游戏也同时开放了多个矿石木材的采集点，增加了大量的互动任务。踏上中国土地的每一个玩家，相信都想迫切地看见中国的皇宫和万里长城吧。那还等什么？水手们，让我们扬帆，起航！



《仙界传——Q神榜》新手下凡完全指引

■广东 hehe

由宏象网络制作的Q版MMORPG《仙界传——Q神榜》进入了封闭测试中，笔者有幸成为其中的一员，登录游戏，准备进行一次快乐的仙界之旅。

熟悉了操作后，身边的小仙童提醒我去拜见元始天尊，得知如果想要进行真正的旅行，首先要从出生地（昆仑仙界）降下凡间。如何才能下凡呢？经过几个小时的探索，笔者终于理解其中奥妙。现将经验告诉大家，以免走弯路。

基础知识：在坐标（174,122）处找到元始天尊，与之对话，找（145,122）处的仙鹤可获得昆仑仙界地图一张，再回去和元始天尊对话，可得到“防具—袍·土系第一阶”。

赤色仙花：找伙房师傅（182,153）对话，可得甘露瓶一个，到草药园中可寻得赤色花丛一处，点击便摘得赤色仙花（138,89），得到瓶中花，获得的奖励为体魔全满（此任务可重复做）。

合成训练：在茶读房找到武锻师傅（151,158），得到龙鳞与玄铁，放在合成栏里合成破山剑，交给武锻师傅，任务完成。

战斗训练：要找练功房的拳头师傅锻炼自己的战斗水平，先要找到保护自己的神仙才行：先进入（194,110）处的神仙密室（从左到右依次为剑、仙、药、谋4职业）。因为笔者选择剑客，所以有4个神仙可选，分别是武吉、高兰英、张奎、邓婵玉。与想要的神仙对话（笔者选择的是高兰英，擅长鞭系攻击，HP200，MP126，金+10，体+10，腕+20，智+5），取得神仙之后，就可以再次回到练功房找拳头师傅，轻松升到5级。进入战斗后，会发现界面分两排，8项指令，其含义分别为：

攻：使用武器进行物理攻击，没有武器即为拳头攻击；术：使用神仙技能，只要神仙已学技能便可对付敌人；物：使用道具，主要可以使用“恢复性”补HP、MP值，“提升能力”提升数值能力，“装备”更换武器防具等；防：进行防御，可以抵挡一定程度的杀伤力；仙：更换神仙，可以依据战斗需要进行神仙更换（只有一个神仙时无法替换）；拟：神仙拟态，让神仙化为指定部位的形体，使相对能力有所提升；求：寻求帮助，当生命面临危机时，进行求助，让外面的玩家进入战斗；逃：逃跑，使用后一定几率成功脱离战斗。


虚无缥缈的仙界。

浇水任务：到药草园找草药师傅（138,89），对话可得到玉壶，向药草园中的青、赤、黄、黑、白五色仙草浇水，可获得仙草粉。

扫地任务：在（107,150）处可找到扫地师傅，和她交谈会得到一把玉扫，按照玉扫的颜色清扫相应颜色的叶子，获得“未鉴定的叶子”，交给扫地师傅可随机鉴定出“一般青色叶子”，然后2片“一般青色叶子”方可换得一片“上等青色叶子”，任务完成。

守门师傅：到伙房师傅处拿甘露瓶，再到后花园去捧一株仙花，得到“瓶中花”，然后拿着瓶中花去找守门师傅（109,108），得到仙桃一枚。

变化师傅：拿着从浇水任务得到的仙草粉和从守门师傅任务得到的仙桃，去找变化师傅，通常变化师傅会变为一只白狐的模样，在圣兽石像附近和昆仑仙界里四处活动。找到他可得到五色花环。

繁琐的任务就到此为止了，拿着花环找元始天尊，天尊会把玩家送到下界台，之后就是转生啦！玩家将转生到一个满是红色枫叶的小镇——枫华镇。放眼望去，你会看到远处地面淡黄的绒毛鸭悠闲地踱步，小兔子在草地上蹦来蹦去……人间，还是仙界，将从你的脚下开始。

2005 游戏娃娃 招聘火热进行中

当2004年11期《大众软件》上市的时候，很多读者都对封面的变化感到惊讶，因为就在这一期上，《大众软件》游戏体验组合——游戏娃娃问世了。无论是漠视也好支持也罢，它作为《大众软件》一种全新的尝试，在探索中呱呱坠地，渐渐走向成熟。此次2005游戏娃娃招聘活动准备周详，为了避免在2004年时的突兀，为了解答众多读者的疑惑，也为了让更多有意愿报名参加的MM们了解游戏娃娃，我们特意就游戏娃娃的基本情况介绍如下。

游戏娃娃的工作大体可以分为4部分：玩、写、拍、演。首先说**“玩”**。游戏娃娃自然和游戏分不开，单机也好网游也罢，游戏娃娃都会去尝试和体验，娃娃们要去认真玩一款游戏，虽说不用达到专家级水平，但至少游戏的一些基本知识和技巧还是要熟练掌握的，毕竟只有自己掌握了才能介绍给其他读者。不过玩什么游戏不是自己说了算，怎么玩也不是自己说了算，所以玩游戏算是自由度最少的一个部分。

其次是**“写”**。通过玩游戏，娃娃要写下自己的心得和感受，甚至包括心情故事，与他人分享自己的经验、分享自己的快乐和悲伤，你既可以用简单的词句表达自己在游戏中那一瞬间的感受，也可以用绵绵的话语转述自己在游戏中的历险。当然，所写的内容要符合文章整体风格，而整体风格又是由娃娃们自己协商决定的。集体还是个性？固执还是妥协？这里就需要你的选择了。

然后是**“拍”**。当然就是指拍摄了，拍下你们青春靓丽的瞬间，拍下你们活泼可爱的倩影。拍摄既包括个人单照，也包括合照。拍摄算是一件很苦的事情，一个动作一个表情长时间坚持着，还是需要一定的毅力和耐力的——娃娃们自己经常会说：都笑僵了。然而也许拍了一天照了几百张，但最后刊载在《大众软件》上真正能和广大读者见面的照片，往往只有一两张而已，但只要想想你的笑容将至少会有30万读者看到，苦和累也许真的没有那么重要。

最后是**“演”**。2004年10月，第二届ChinaJoy在上海召开，游戏娃娃应奥美电子之邀前往上海为游戏代言，通过自己的才艺表演让观众了解了游戏娃娃，同时这也算是游戏娃娃的一次见面会，很多只能通过杂志照片认识游戏娃娃的读者，都在现场见到了真人。“演”还包括游戏公司安排的见面会、聊天活动等等，而2005年《大众软件》创刊10周年更是一个游戏娃娃大展才艺的舞台。

当然，2005年游戏娃娃的工作还不止如此，更多精彩有趣的活动还在细致策划中，想加入游戏娃娃的MM们请抛去你们的顾虑和矜持，大大方方地走到台前展示自己。而喜欢游戏娃娃的读者也请给予更多关注，有什么好的想法和建议不妨提出来。请致信：gamebaby@popsoft.com.cn。挥洒青春！潇洒自我！





网游背后的故事·虚拟富豪

《刀剑 Online》“情义无价”帮主卢铃铎

姓名：卢铃铎　网名：五鬼魑魅魍魉
年龄：20　籍贯：黑龙江省大庆市

目前在高校就读，学习IT软件工程，还兼职对外汉语教师。在《刀剑 Online》中的虚拟装备有数百万刀剑币，帐号价值约人民币3500元。

■本刊记者 小虾

与任何事物的结缘或许都出自偶然。对如今《刀剑 Online》“情义无价”的帮主卢铃铎来说，开始接触网游也是个偶然的机会。那还是在1999年，他玩到了一款文字网络游戏——乐斗士的《笑傲江湖——精忠报国》。现在看来那是款有点粗糙的游戏，但对于第一次接触网游的卢铃铎来说一切都十分新鲜。因为在游戏中面对的不再是那些死板的NPC，而是很多活生生的玩家。从那时起卢铃铎就感觉仿佛进入了另一个广阔的世界。

现实中，卢铃铎是一个来北京闯荡的北飘一族。寻找着自己合适的工作，也在不断地充实自己。学习、工作、游戏成了他日常生活中的主线。“平日里我平凡得不过如一粒细沙。正因为不甘心如此平凡，所以经常做一些年轻人喜爱的事情。例如喜欢翻唱歌曲录制成CD，喜欢参加大型的活动演出，写一些文学小说等等。总之让自己一直处于动的状态。”卢铃铎解释自己在游戏中担任帮主的动机时说，“选择网游也是因为网络它本身就是一个舞台。我可以在这个舞台上尽情地演绎，因为这个舞台的主角是我。”或许这也正是卢铃铎选择在现实中做一名老师的出发点。

在网游的世界里，卢铃铎也花费了很久才找到自己的舞台。几年来，他陆续尝试了《传奇》、《仙境传说》等数款网游，最后才选择在《刀剑 Online》建立自己的“事业”。“那还是我的邻居说《刀剑封魔录》出网络版了，叫我一起去看看。谁知这一看不要紧，就掉进去了，被它全新的竞技系统所吸引。虽然画面不是很华丽，但朴实自然，给人一种很舒服的感觉。”卢铃铎回忆说。在公测初期他就开始担当挂名帮主，并在2004年9月13日系统开放帮会系统的当天正式成为“情义无价”帮会的帮主。



卢铃铎（右四）在《刀剑》官方举办的活动中。

因为工作和学习的缘故，卢铃铎现在只能抽空上网，有事时可能一天只上2小时，没事情的时候那就是只要睁着眼睛就上“刀剑”。不过卢铃铎发现，他现在已经很少在“玩”游戏了。“由于帮会已经发展到一定程度，我上线也很少练级。我3个月以前是50级，现在才53级。我在游戏里几百万刀剑币的财富也只属于一般有钱。累啊！所有的事情都是我来扛，大部分时间就是在处理帮会的事物。协调帮会内部成员怎么完成帮会的任务，还有处理与其他帮会的外交关系。因为毕竟是游戏，争斗是难免的，我很多的时候都是解决本帮成员与外帮成员的纠纷的。”卢铃铎说，做帮主也算有年头了，最大的感受就是“为君者，必先自强不息”，公正廉洁。“我也是个凡人，一个普通的玩家，没有特殊的才华，也没有突出的管理才能。他们叫我一声老大，我很欣慰。”卢铃铎还是服务器里的“金牌司仪”，很多新人的“婚礼”都是他主持的。不过对于自己在帮派中的付出，卢铃铎也看得很开：“小游戏大社会。我玩游戏已经不单纯去娱乐了，更多是在体验生活。网游不单单是个游戏，它更多的是让人体验社会中的人间百态和人情冷暖。所以我在现实里有我的责任，在网络里一样有份同样的责任。”“可不能游戏人间哦。”卢铃铎最后说。这像是对自己的鞭策，也像是对无数网络游戏玩家的善意忠告。P



姓名：（妈妈说女孩子应该含蓄点，不说了）
网名：Monique
籍贯：上海　年龄：22
目前在高校读书。从《梦幻之星在线》出现在DC上开始接触这个游戏系列，并逐渐开始收集与之相关的周边产品，目前共有不同种类的周边20余种，收藏投入约5000元。

网游背后的故事·大收藏家

《梦幻之星在线——蓝色脉冲》周边篇

■本刊记者 小虾

如今，越来越多的女玩家喜欢上网络游戏已经不是新闻，难能可贵的是从网络游戏初期就开始接触一款游戏，并且能一直坚持到现在。Monique就是这类稀有玩家中的一员。她喜欢上《梦幻之星在线》（以下简称PSO），还是PSO刚刚在DC上发售的时候。

"那还是上中学的时候，在弟弟家第一次看见DC后，就被上面精美的画面所征服，随后接触到了DC上的PSO，立刻就被SEGA完美的游戏设定以及充满乐趣的游戏任务吸引了。"Monique说起这些往事眉飞色舞，"甚至上学期间有一段走火入魔，看见红箱子就有上前据为己有的冲动（PSO中的好东西，都是红箱子里出来的）。"

后来玩游戏的时间少了，但是Monique却爱上了收集游戏周边，而PSO精美的手办、毛绒玩具和挂饰无疑正是女孩子们的最爱，于是大到半人高的大型毛绒玩偶，小到有PSO标志的钥匙扣都飞进了Monique的收藏室里。Monique甚至专程在暑假期间到日本Shopping，收集了很多在中国大陆难得一见的精美手办。自从PSO被朝华娱乐代理后，她又几乎收集齐全了大陆版本的所有周边。

能够网罗如此多的PSO周边当然要有一定的经济基础才能办到，但Monique更喜欢回忆她在收集每一样物品背后的故事和窍门。她说，中国大陆的官方周边大概花费了她2000多元人民币才



Monique收集的PSO系列挂件。这种合金材质的挂件共有10款不同的图案。每款的图案分别是游戏里每个人物的属性图。



可爱的拉比鸟是PSO里深受欢迎的怪物形象之一。拉比鸟高38cm，宽38cm，分别有黄、蓝、白、粉红4个颜色，毛质极佳。其中黄色的拉比鸟为普通款，Monique这只粉红色的为限量版。







PSO手办玩偶，规格为27cm × 10cm。除了早前发售的新人类女猎人和新人类女法师两种，还有最新的人类男战士（从左至右）。这3种限量版玩偶做工十分精致。



PSOBB 的主题扑克牌，只送不买。这是 Monique 从参加了朝华娱乐活动的朋友那里搜刮的战利品。

基本收集全，因为其中很多都是限量版本的，所以必要时不得不去高价收购。当然自己是女孩子也是个不大不小的优势。"有些玩偶啊什么的都是从熟人手里横刀夺爱的，当然他们都知



Monique 收藏的 PSO 的日本官方攻略本，虽然 Monique 说她看不懂……



设计成拼图块形状的情侣钥匙挂坠。

道我有这个爱好，也不会有什么不愉快。" Monique 笑着说。

目前 Monique 已经基本集全了所有在中国大陆发售和赠送的 PSO 周边，并且时刻在关注着有无新品推出。令她比较遗憾的是，在日本发售的周边还有很多没有集到。"主要是因为日本的周边太多了，去那里一趟走马观花根本不可能一下子都搜集齐。而且那边的商店里还有其他可爱的玩偶，什么都想买一点回去啊，呵呵。" Monique 爽朗地笑着。不过就是算算她已经集到的这部分日本的周边，也花去了将近 3000 元人民币。"接下来，我还想尽量收集日本发行的周边，到时候也一定要展示给《大众软件》的读者看哦！" 最后 Monique 和我们约好，下一次不见不散。





桃花图案的古青铜挂件，Monique 认为这是大陆周边产品中的精品之一。挂件正面主图是凸刻的桃花以及 PSOBB 的中文 Logo，背面为凹刻的游戏 Logo 图，压制得精致而完美。

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst
梦幻之星在线蓝色脉冲



4 款中文 PSOBB 海报，虽然是在活动上得到的，但是品相都很好，全部是崭新的。



小拉比鸟树脂玩偶，真的很小哦。

亚洲枪神——RocketBoy CPL登顶纪实

2004年的12月15日至19日，依旧是在美国的达拉斯，本年度全球电子竞技最后一项大型比赛——CPL冬季赛事在此上演。

■上海 蔡杰

来自全球几十个国家的选手汇集这里，为争夺包括CS、DOOM3、Painkiller和DoD在内的4个项目冠军及16万美元的总奖金而努力。2004年的冬季赛事对于中国玩家来说还有着一层特殊的意义，因为在苦苦等待了3年之后，终于有一名来自中国大陆地区的选手登陆了这个被公认为世界上最专业的电子竞技舞台。RocketBoy——这个被西方电子竞技媒体昵称为“火箭男孩”的小伙子，将参加CPL历史上首次作为正式比赛项目的DOOM3比赛！



战胜fatality获得100万奖金给予RocketBoy很大信心

其实RocketBoy早在2000年的8月就参加过CPL在中国设立的比赛“Impact Extreme Tournament”，当时他参加的是QuakeⅢ项目，并获得了第四名的成绩。所以在此我想强调的是，RocketBoy和CPL的首次触电并不是像许多媒体介绍的那样是在2004年，而是在4年前就已经先人一步了。2004年CPL将年度游戏大作DOOM3首次列为正式比赛项目，可以说给RocketBoy提供了再一次角逐CPL的机会，而当线上报名的排位成功挤进前128位时，火箭男孩就知道他离美国不远了。但没人知道RocketBoy会在CPL取得什么样的成绩，因为条件的限制，RocketBoy的练习空间非常狭小，和国外的DOOM3高手基本没有接触的机会。平时也只能从国外的电竞咨讯站点或者通过收看国外高手的Demo才能从中窥之一二。



RocketBoy的亲密队友Azhe，胜利背后有他一半功劳。

但是RocketBoy可能没有意识到，在去美国之前有两个关键性的因素已经在影响他在这个冬天里的命运：一是长城挑战赛上成功击败自己曾经的偶像fatality并获得100万人民币的奖金，长城挑战赛的胜利给予RocketBoy巨大的信心。自2002年WCG总决赛QuakeⅢ项目的半决赛中以一分之差惜败于美国的Socrates取得第四之后，他便开始在国际赛场上连吃败仗，再加上留学俄罗斯的中国另一位世界级选手jibo在这段时间里水平稳步增长，RocketBoy的信心曾一度跌入谷底……但长城上25：7大比分战胜fatality却使得他对于西方选手的恐惧一扫而空，RocketBoy似乎又重新回到了两年前的神勇状态。第二个因素便是他在国内的队友同时也是好朋友的Azhe成为了他的训练对手，谁都不会去怀疑RocketBoy的天赋与刻苦，但是谁也都知道他缺乏强劲的训练对手。2002年参加WCG的时候，他和jibo还处于同一水平线上，甚至在经验及一些技术细节方面还要略胜一筹，但是两年之后当RocketBoy和jibo再次相遇的时候，两个人的水平就已经出现差距了。在这两年期间，



Azhe与fatality，他们两人在CPL前对RocketBoy


比赛中的RocketBoy神色刚毅。

jibo在俄罗斯与cooller，unkind，leXer等等世界冠军一起训练，一起比赛，并亲身参与了诸如QLAN2，Quakecon等等在内的世界大赛，水平飞速提高。2004年夏季里RocketBoy与jibo的一次秘密交手便只能以大比分溃败而告终。但Azhe的出现却让他找到了梦寐以求的对手，在本次CPL结束后RocketBoy接受记者采访时由衷地说："Azhe的水平应该是世界前三"。拥有了这样一位训练对手的RocketBoy在下半年能够取得长足进步也就理所当然了。

信心与实力的提升使得RocketBoy开始对未来产生憧憬，但是到达美国之后的一件事情却让他被迫把既定的目标降低了一个档次。原本在CPL的官方网站上宣布RocketBoy将在DOOM3项目中被大赛列为10号种子选手，可到了赛场之后RocketBoy发现10号种子并不是他，他的位置被往后排了好几位。本来他对于这样的结果并不怎么在意，但是一位好心的美国选手却主动帮助他对组委会提出了质疑，组委会在核实之后又重新排列了种子选手的顺序，RocketBoy还是位列第10。结果这个第10号种子在抽签之后却遇到了最大的麻烦，因为从抽签的情况来分析，如果RocketBoy顺利通过第一轮的话将遭遇美国第一高手nomadic以及欧洲前4名中的3位！那位好心的美国选手得知结果后赶紧跑去找RocketBoy道歉，觉得自己好心办了坏事。虽然RocketBoy心里确实也不怎么好受，内心也自然降低了之前定的目标，但是在别人面前，他只是一笑了之。

按照赛程RocketBoy的首轮单淘比赛轮空，他在胜者组第一轮中将对阵德国选手Mr.doom。第一轮的比赛可以说是RocketBoy最好的一次warm up，首先对手的实力不是很强，比赛地图又是RocketBoy最为强势的DM2，所以他很轻松地以14：3和13：0（DOOM3项目的赛制为3局2胜制）将对手拿下。虽然第一轮轻松获胜，但RocketBoy的心情却一直没有好起来，因为他知道他将在第二轮碰上可怕的美国第一高手nomadic！nomadic是一位擅长打控制的选手，有过QⅢ经验的玩家都知道"控制"在此类FPS游戏中是多么重要。一位控制出色的选手可以整场比赛对对手实施压制，让你根本没有半点机会与之对抗，即便你的技术要胜于对方，但控制型选手基本不会让你有发挥优势的机会。

2004年12月18日北京时间凌晨5点，RocketBoy和nomadic的胜者组第二轮比赛开始了。比赛的地图是DM4，这是一张空间较为开阔的地图，这对于RocketBoy来说是个优势，因为能充分发挥枪法好的特点。比赛一开始RocketBoy立即取得先机，靠近火箭枪的位置得以让他首先利用主武器进行开局压制，nomadic一时间被打得不知所措，良好的控制能力被RocketBoy的火箭给打乱了阵脚。11：1，RocketBoy以一个不可思议的比分先拿下了一分；在第二场的对抗中，nomadic找回了感觉，但RocketBoy还是稍稍占优，双方的比分一直咬得很紧，在最后时刻nomadic还落后2分，此时的nomadic已经完全放弃了稳健的控制打法，发疯似地在地图里寻找RocketBoy以求决斗！时间一分一秒地过去，RocketBoy聪明地与对手周旋，终于当比赛终结的铃声敲响时，比分最终定格在11：9上。2：0！中国选手RocketBoy战胜大热门nomadic挺进八强！

RocketBoy并没有卸下重担，前面一群欧洲的高手们如同大山一样在他的面前矗立着。距离第三轮对阵欧洲排名第三的德国选手dk还有不到24小时的时间了，RocketBoy在短暂休息后开始了针对性的赛前突击训练，RocketBoy在2002年的韩国WCG世界总决赛上取得第四名很大程度上就得益于这种赛前的突击练习。协助他训练的是bodies，一位在当地很有实力的玩家，他为了协助训练还特地跑到几公里以外地方花了300美金买了块显卡。二人针对dk移动较差的特点制定了相应的战术，而事后证明这堂训练课起到了非常大的作用。"来自中国的火箭小子再下一城，继2002年之后再次进入世界四强！"TsN的解说员在赛后激动地喊道。RocketBoy最终以总比分2：1击败对手dk，进入了胜者组半决赛。



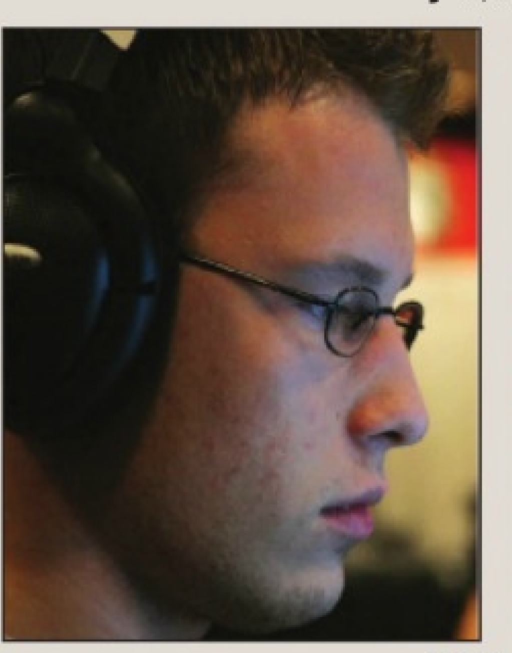
RocketBoy找到了自己新的战场。

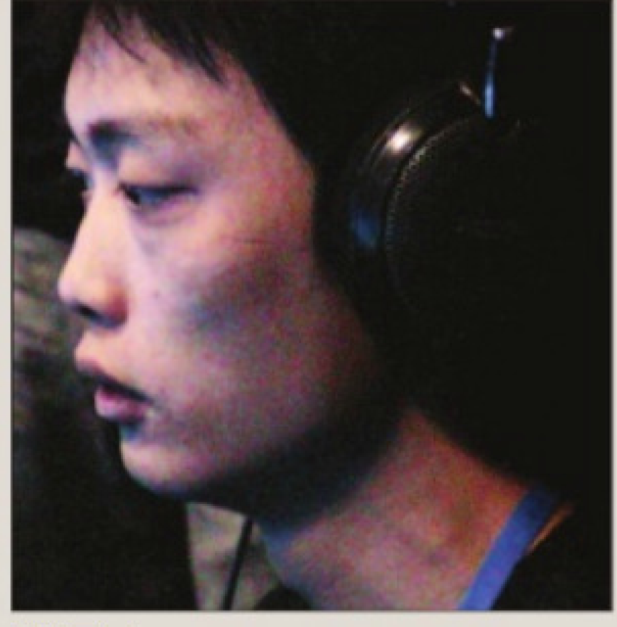
"其实就差了那么一点，当时紧张了一下，我已经判断到他在一个拐角处，我身体移动出去的时候准星都已经在他身上，可惜开火的一瞬间手抖动了一下，结果没打中。"这是RocketBoy在回忆2002年WCG半决赛ztn1上以1分之差败于Socrates之后的描述。这段恶梦般的经历困扰了RocketBoy已经两年了，现在他又将进入同样的一种境地，只不过对手更换为更为强大的dragon。dragon和RocketBoy一样也是从QuakeⅢ选手转型过来的，只不过在以前的项目中dragon在欧洲更多地是参与团队竞技项目的比赛。但他自开始接触DOOM3以来进步神速，目前已经是欧洲排名第一的高手了。在击败dk后RocketBoy几乎没有休息就立即开始了与dragon的比赛，历史惊人的相似。似乎又回到了两年前，双方在前两轮的比赛中战成1：1，第三局比赛的最后时刻，RocketBoy与dragon战成8：8，进入一击定胜负的加时赛。RocketBoy终于顶住压力，一个漂亮的frag将对手打入败者组，同时自己也进入了胜者组的决赛！

还是没有任何喘息的机会，10分钟后RocktBoy将与荷兰选手gopher争夺胜者组冠军。这也是一位值得仰视的选

手，gopher是多届ClanBase的欧洲冠军队伍成员，他与瑞典国家队的fox，Toxic和Panicore组成的IC战队被认为是QuakeⅢ世界中TDM（QuakeⅢ的团队竞技项目）的神话。但RocktBoy却在这场决赛中终结了gopher的神话，在第一场比赛中9：8艰难击败gopher后，第二场比赛荷兰人完全被压制了。15：4，RocktBoy干净利落地再下一城，历史性地进入了最后的决赛。而之后gopher似乎也未能从这场比赛失败的阴影中恢复过来，准决赛中他负于了从败者组中打上来的dragon。这样，RocktBoy将在最后的决赛中再次面临难缠的dragon。

不知道什么原因，决赛时间突然被提前了，虽然对于RocketBoy来说完全没有时间来准备比赛，但从败者组上来的对手dragon此时似乎已经被冗长的败者组赛程折磨得精疲力尽。RocketBoy以逸待劳，再加上第一场决赛地图DM2又是他的优势所在，所以没有理由不胜。果然，在第一场比赛中RocketBoy稍微有些意外地以15：2的大比分击败dragon；但接下来的第二场RocketBoy还是遇到了麻烦，德国人以一种异常顽强的防守战术想拖垮RocketBoy的进攻，而决赛的第二张地图DM5又是RocketBoy比较薄弱的环节，所以这场比赛的艰苦可想而知。最终dragon在不利的局势下将比赛拖入Sudden Death（突然死亡）的加时，这是两个人第二次以同样的结果进入加时赛。对于RocketBoy来说，只要再赢一分就能赢得全世界……此时RocketBoy牢牢地控制着场上的火箭炮、蓝色的MEGA和50的甲，按着他演练过无数遍的高效控制路线精确到秒地飞奔着，在一个拐角处突然发现了dragon，RocketBoy当机立断地连续两记火箭炮使对手移动变乱，紧接着最后一炮将对手轰至粉碎！对方随即在屏幕上打出了“GG”……





决赛中的两人。

9：8！RocketBoy取得了胜利，来自中国的火箭男孩登上了世界之巅！这是中国竞技游戏界的胜利，RocketBoy获得了中国人在FPS类游戏历史上的第一个世界冠军，同时也是中国人在单人项目上的第一个世界冠军！纵观RocketBoy的前后6场比赛，几乎场场恶战，对阵的5名选手中包括1名美国冠军和3位欧洲排名前4的明星选手，这个冠军拿得名副其实，极有分量！

从比赛的技术角度来分析，由于DOOM3的地图设计构思非常巧妙，可以说在竞赛地图上的优点和创意上来看，DOOM3的优势基本要再过两年其他FPS游戏才有可能实现超越。从比赛中RocketBoy经常自己去启动一些附加特别属性的宝物就能看出来，他对地图的运用非常得当，也使得他所有参与的比赛都非常具有观赏性。在什么时机去启动宝物、再用什么武器去抢夺，这些方面RocketBoy与对手相比均显示出技巧上的高超。另外DOOM3的武器系统设计非常平衡，尤其是换弹夹“Reload”的设定非常考验一名选手的经验和策略。RocketBoy平时的训练就很注重这些细节上的处理，所以才出现了在与gopher的胜者组决赛中计算对手换弹的时间差将其frag的精彩一幕。RocketBoy的聪明还体现在比赛时的扬长避短，充分发挥自己火箭炮的优势，正如他所说“如果一个选手拥有强悍的枪法，这个时候他基本可以考虑用眼睛和手来竞赛，整场比赛有可能会像是两个在玩鼠标移动的选手在看谁会掌握鼠标。”当达到一种境界时，大脑已经显得不那么重要了，更多的是靠一种习惯成自然似的操作，总决赛第一场对dragon的疯狂追杀正是RocketBoy所追求的“用眼睛和手来竞赛”。



冠亚军合影！既是对手，也是朋友。

最关键的是，RocketBoy在心理上的成熟。2002年的那个懵懂小子已经不在了，现在站在世界之巅的是一个成熟老练、坚决果敢的世界级高手。RocketBoy在比赛中表现的冷酷会让人觉得不寒而栗，以前看过RocketBoy比赛的人都只是说他在比赛中非常冷静，但是现在经过这些大赛锻炼的RocketBoy已经由冷静变得冷酷，平时有说有笑的RocketBoy，一旦坐到电脑前面，当他的手搭上键盘和鼠标的时候，立刻就像换了个人。他的脸上会一瞬间什么表情都没有，在整个战斗的过程中，无论是他把敌人打死或是被敌人打死，或者是被敌人的火箭炮猛烈追击时，他的表情都不会有丝毫的波动，其犹如石像一般的镇定，令人惊叹。他已然成长为胜负的大师，冷酷、精确，让人胆寒，在比赛中始终让对手有“喘不过气来”的压迫感。

无论如何，历史将记住2004年的12月19日，这一天，中国的游戏选手取得了历史性的突破，回顾若干年来的奋斗，不禁让人有一种历经沧桑最终得尝所愿后想痛哭一场的冲动。至少我会永远记住这一天，因为我们已经向世人证明了我们的实力。我为RocketBoy感到骄傲，他将中国竞技游戏带到了一个新的高度和水平，我也为若干年来对于这项事业不离不弃的人们表示敬意，是大家的共同努力和奋斗造就了这一天！

载誉归来的RocketBoy和Azhe。

GG RocketBoy，GG所有爱过和正爱着这项事业的人们！



DEF流的传说

■武汉 李晨曦

在古老的Lost Temple地图上有个传说，那就是人族VS暗夜精灵时DEF流派的传说。HUM的民兵打江山、直升机打天下，再加上密密麻麻的箭塔，构成了DEF流。

话说在第三届王者之路精英赛的决赛中，sky曾经用HUM在LT地图的对位上DEF了俱乐部的同门师兄suho，suho也无可奈何地说这是HUM在LT地图的BUG。如今不是冤家不聚首，今年两位再一次相聚在第四届王者之路精英赛的最终决赛中，同样的故事又要发生在古老的Lost Temple上么？





在Lost Temple如麻将桌般的地形上，suho坐北，sky坐东。suho依次放下了祭坛、水井，训练了恶魔猎手作为首发，径直走到神殿中央带着火找巨魔三人组的麻烦（图1）。sky则用大法师+步兵+民兵MF了自己的分矿，水元素不幸在一个小精灵手下英勇就义，除此之外一切顺利（图2），1个农民开塔，4个农民打地基，大部队则杀向NE的主基地，所谓“进攻是最好的防御”。

现在对比一下双方这个时候的兵力。（图3，图4）

HUM：LV2 大法师（WITH电盾）+三四个步兵

NE： LV2 恶魔猎手（150+HP，回防中，WITH+2环，贵族圆环）+2个弓箭手







无疑NE是处于不利的，但是本土作战和隐形让NE的弓箭手立于不败之地。sky用一个带电盾的步兵破坏弓手的隐形，而suho马上拖出一个精灵爆掉电盾，又一个爆掉水人（图5，sky对电盾的运用）。这高手过招的一瞬间，恶魔猎手已经杀回了基地，局势顿时改观，小精灵不用再从矿里串来串去，人族步兵则被杀得狂奔而逃。话说sky瞥见对手的恶魔猎手HP不多，心生一计，闪电盾再一次丢在那个诱饵步兵上，恶魔猎手却心知肚明，三刀砍掉那个可怜的步兵，在弓手MM的护卫下扬长而去（图6，34点HP的恶魔猎手）。传说事后恶魔猎手谈起此事只是感叹：守护指环啊，贵族圆环啊，好东西，少一样我就回祭坛陪女祭祀了。



大法师领着余下2个步兵悻悻而退，稍后会合新来的步兵，再次杀进NE的基地，同时中央生命之泉处一个弓手MM却利用中立生物在“调戏”一个红血的步兵，不让其享受生命女神的眷顾。sky的大法师阻止了一个月亮井和一个知识古树的建设后（图7，sky对对手科技的骚扰），被NE新出的英雄丛林守护者和撤回





救援的大部队逼回了城，而恶魔猎手便带着MM们杀向1点的分矿。HUM继续在家里蓄积实力，待到步兵有五六个，升好了防御模式后便冲了出来，却发现NE的两个英雄正带着4个弓手MM MF自己家门口的小怪。这些左撇子步兵便喊着“保护野生动物”的口号顶着盾牌冲了上去，只见恶魔猎手莞尔一笑，招呼弓手速速退回基地，只留自己和丛林守护者支持局面。好一个恶魔，对丛林守护者丢个眼色，顿时恶魔身上就笼罩了闪电的守护，再略一发功，2级的火祭便施展开来**（图8，火祭+电盾）**，每秒让身边敌人减少35HP，移动迟缓的剑士们招架不住，只能丢下几具尸体不顾闪回老家。

HUM却在家里大兴土木，防御塔林立，深处3座车间全产开动，基地也直接奔3级而去，看来这正是传说中的DEF流**（图9）**。不一会儿，空气开始凝重，阳光也被黑压压的机群所笼罩。机不可失，NE的部队开始进发了，弓手、风德、小鹿还有弩车**（图10：NE的进军）**组成的混合部队。看来suho的确是有备而来，两军对峙，NE恶魔玉树临风，HUM山丘横刀立马，箭塔耸立，弩车发炮。双方都在积蓄力量以待发出全力一击……此刻，一路奇兵——直升机却杀进了NE老家，拆除违章建筑的行动被小精灵们所阻挠，NE的古树饶有兴趣地顶着炮火升级自然的祝福，分矿新生的古树正召唤着采金的小精灵。

前线，塔一个一个地被拆掉，山丘老头终于按捺不住冲了出去，刚刚施展雷霆一击**（图11：恶魔VS山丘）**，但是弓手的冷箭和丛林的树根缠绕齐上，山丘只能愤然飞升在恶魔猎手的刀下**（图12：倒下的山丘）**。战斗终于全面打响，恶魔猎手顶着箭雨厮杀，民兵成了火祭+电盾的牺牲品，大法师召唤的水人马上被小鹿驱散，HUM炮则打击着NE脆弱的无甲部队。大法师在缠绕之下被迫回城，高防带火的恶魔猎手依然顶着攻击冲进去了结了大法师的性命。战斗结束后，NE亦只剩2英雄、1弓手、4弩车，个个血都是红得发紫，此时黑压压的直升机群回防，新生的山丘领着一伙民兵再一次杀了上来，恶魔立马回城，弓手闪避不及顿死，而没有赶上班机的4辆弩车则被直升机追击至1辆回家**（图13：我们可以注意到直升机对地是近战攻击，在对地追杀移动单位的时候十分不利）**。





比赛进入尾声，NE大部队分两波在主矿和分矿防御着直升机的骚扰，两高等级的英雄玩着RPG，侦察或者对HUM主基地进行骚扰。HUM黑压压的机群几次偷袭无功而返，惨重的损失更拉大了彼此英雄等级的差距，尽管HUM两英雄利用水人和幻象作着高效率的MF。矿脉干枯前，HUM的扩张被小精灵所发觉，LV5的恶魔猎手利用传送权杖赶到，阻止了HUM最后的机会**（图14：注意NE小地图上的精灵）**。



NE主矿已干，HUM全部兵力杀向NE1点的分矿，80人口NE VS 66人口HUM，直升机和小精灵的对抗，地面HUM的英雄疲于招架NE的大部队。最后小精灵保卫了自己的古树，恶魔猎手金光一闪，LV6，sky打出了GG**（图15）**。LT DEF流的传说被打破了？





总结

NE方：在直升机未成型前的压制成功，为自己取得了优势；保持对全地图金矿的侦察，使DEF流无法扩张。

HUM方：全局没有升级直升机的攻击，sky打得有点晕忽

中国电子竞技（十八）先锋20人——全能冠军 沙俊春



2002中国星际明星区域对抗赛冠军
2003中国星际32人冠军赛冠军
2003 CPGL星际个人锦标赛冠军
2003 GOC中国总决赛冠军
2003 WCG中国赛区冠军
2004 WCG中国赛区冠军

ID: PJ
项目: 星际争霸
年龄: 20
血型: AB

■本刊记者 冰河

沙俊春看上去一副沉稳老成的样子，实际却很年轻，尽管已经是连续两届WCG中国区总决赛《星际争霸》项目的冠军，他现在也只有20岁。不过当他坐在电脑前，点开那个熟悉的图标，驰骋在自己熟悉的那个领域的时候，谁也不敢对他掉以轻心。毕竟，能在强手如林的总决赛中连续两年登上王者的宝座，决非等闲之辈能做到。

沙俊春开始接触《星际争霸》是在1999年，与大多数的玩家一样，起初不过是对于一个新出现的游戏好奇而已，“好玩”，这是他接触这个游戏的第一感觉。那个时候网吧里的对战甚至规定只许用飞龙，毫无战术可言，大家图的就是一个“爽”字。如果沙俊春就这样在群殴的快乐中沉浸下去，恐怕他现在也不过就是网吧中芸芸众生的普通一员。

是金子就会发光么？那还要看有没有光线照射过来；不过光线照射过来的时候，是不是金子就要看自己了。当网吧里出现了高手的时候，有人选择了围观，有人选择了挑战，沙俊春就是后者。尽管开始输得很惨，但他的天分开始显露出来。渐渐他在当地的星际爱好者中也有了一定的名气，PJ的比赛也开始有了围观者。不过真正让他声名鹊起的还是在2000年，在一场地方比赛中他艰难击败了当时的著名选手8da.free，这场比赛的战报后来在暴雪官方战网上发表，于是更多的人才注意到这个从网吧拼杀出来的后起之秀。他开始被高手邀战，渐渐进入了职业电子竞技选手的圈子。但在他参加的半职业战队mec因为资金问题解散之后，很长一段时间内，他还是在网吧内拼杀。回忆这段历史他认为“这让我知道了什么是职业，现在我一般不随便去网吧了，职业选手要有职业选手的素养”。

2001年的WCG是中国电子竞技选手第一次走向世界舞台的机会，但是刚成为职业选手没多久的沙俊春没有抓住这个机会。而2002年由于一些场外因素的干扰，他没有发挥出自己的水平被中途淘汰。直到2003年，在翻越了卫冕冠军何克（HK）这座大山之后，他终于登上了中国星际领域的最高点。而当2004年他再次站在这块属于自己的舞台上时，经历诸多起伏的卫冕冠军已经是波澜不惊了。尽管对手依靠“传送+冰冻”的战术取得了第一局的胜利，但第二局他立刻改换种族和战术，用虫族凶狠的快攻迅速击溃了对手，又一次举起了冠军的奖杯。至于后来因签证原因没有能去旧金山的遗憾，对他来说，已经不是最重要的事情了。“我还年轻，我还有明年。”

很多人认为沙俊春擅长的种族应该是虫族，因为他多变的种族和战术搭配实在有虫族的诡诈风格，不过他认为自己是一个作风稳健的选手，各个种族都很平衡正说明了这一点。至于战术的变化，他笑称：“兵无定势，水无常形。那么多高手，要是战术那么简单，早就被打到老家去了。在国内比赛，大家的水平其实相差并不多，很多时候比赛就是靠抓住对手的一个错误决定成败，所以实际上多数时间我都习惯稳中求胜。”

这一点他很像韩国天下无敌的围棋霸主李昌镐，外表一样的平常，但比赛时王气十足。

转眼间，沙俊春已经在《星际争霸》上投入了5年的青春时光。很多同时代的著名选手，要么隐退，如HK何克，DEEP韦奇迪；要么转型《魔兽争霸》，如MTY马天元，8da2K郭斌，只有沙俊春一如既往坚守着自己的领地。“这是我所见过的最好的游戏，我会永远热爱它。虽然有人认为我为此付出了5年的青春未必值得，但我有选择自己生活道路的权利。路是自己走的，不管好与坏都不可能后悔。我知道后悔没用。我只会用尽办法让我走好这条路。如果没有电子竞技，也许我会走上另外一条不如电子竞技的路呢。人长大了，能为自己的行为负责任就行了。”

有付出就有回报，这是亘古不变的真理，尽管有些时候这些回报表面上是看不出来的。能说出这样的一番话来，谁敢说电子竞技就是“玩物丧志”呢？对于沙俊春来说，他的收获不仅仅是一个个冠军的头衔，还有人生的哲理。更浪漫的是，在星际的征途上，他还找到了自己的另一半。“这才是我最宝贵的奖品。”他笑着说，照片上的他和mm在一起，很幸福。

我们祝愿他在未来的征途上依旧战无不胜，情场上一帆风顺。P



遗失的丁丁（下）

■北京 珍珠

夏天快到了，点点的头发还没有长长。在这个季节，阴天仍然这样少，晴天里，点点陷在感情的问题里无法自拔。她似乎哪儿也不想去，只是呆在电脑前玩网络游戏。她让 我看她玩的那个游戏，看她进入游戏后怎么和谁也不说话。我只是陪着她坐在那里，也不说话。我想点点并非缺少爱情，或者并非执意要在一个虚拟的游戏中达成一段爱情；只是缺少些被爱，只是需要些经验，只是因为很少和异性接触。很多年来，这些问题一直存在，一直藏在她的心里，她一直能适应。我也从来不说，即使我们之间并不需要互相说声“对不起”，但是，为什么突然这该死的问题因为一个游戏就变得这么严重，这么无可饶恕？

有些时候，我会忍不住对她说：“点点，我很爱你啊，这和丁丁有什么不一样吗？我们一样经常聊天，我也常常陪你，不比他少，我了解你比他更多。最重要的是，我不会突然消失不见，不会因为别人而忽略了你，而你甚至见不到他。”点点说：“你是女的，丁丁是男的，我不能把女的当成男的。”

总之，点点就这样在我眼皮底下憔悴了起来，在网上也开始变得沉默。这使我每当我对着她的时候，心里除了满怀愧疚，更多的是对我们之间褪色的快乐充满哀悼——我总也忘不了她说“你不是男人”时的那副表情和那种并不刻意的敌意。使我不得不承认，仅从朋友的立场来看，我是很爱点点的。我常常记得当我们并排坐在公园里的椅子上，她在那里看蓝天白云，用手指抠着椅子的一个角，眼睛就像秋天的雾。

现在她的眼睛不会闪闪发光了，就像这些白云蒙上了灰尘。我们的话越来越少，使我有时无端地憎恨这一切。我明白我憎恨的其实是我心里埋藏的一个秘密，它使我觉得怎么安慰点点都没用了；当我拼命让她忽略这个事实造成的伤害时，这些都徒劳无功。我悲哀地看着她就为了一段虚妄的感情，而同时抛弃了我们的友情，但这又不是她的错。因此，3个月后，当点点重新活泼起来，还开始常常微笑时，我也有些无动于衷。我一直没有追问是为什么。直到有一天，她主动告诉我说，丁丁又回来了！

丁丁确实回来了。点点开始甩头发，和我热烈交谈，内容一半是关于点点前段时间的失意，一半是现在的狂喜。丁丁回来找她了，丁丁回心转意了，“就像你说的那样，他编了一个借口，说他没有女朋友，可又不敢见我。因为他没有信心，但我不在乎。我相信他，我们又可以在网上做一对儿了。”

“那多好啊。”

“可是他说，他真的不能见我，他有心理障碍。他愿意在游戏中一直陪我，做我的网上男朋友。他还说他从来没有过女朋友。可我也不在乎。他还告诉我说，我是一个很好的人，要我认真

林晓：写文章第一要具备的素质是什么呢？是“情”。有情文字，才能叩动读者的心，引领他沉浸入文。这个情，指的是对待事物的一种热爱、留恋与信赖的感觉，不限于人。描述性的小说散文要有情，逻辑性严格的技术性文章中也有情。好的技术文章，文字间包含着作者对技术世界无限感情，文字是活泼通融的，呈现出技术的美……说这个不是想要指点大家如何写东西，而是为了说明本期剧场两篇稿子的特色。《遗失的丁丁》的结尾可能在很多读者意料之中，但文字所带来的那种透过肌肤的冰凉彻骨，却是一些类似小说所望尘莫及的。网络游戏对人以及人与人关系的异化，于无声无息之中凸现纸背。无声的哀叹有时候要比高亢的呐喊更有震撼力，就在于此。王晓凌对“最终幻想”系列游戏的回忆，文辞华丽，堆砌情感到有些矫情，但少女情怀总是诗，回忆之情浓烈如此也无可厚非。

不能感动自己的文字也不能感动他人，请初学写作的人切记切记。另，北京东城区翔宇中学购买游戏剧场精华本《命运注定的空间》的两位同学没有留下姓名，请及时与本栏目联络，以便给你们寄书。



工作和生活，要我对自己有信心。我突然觉得这个世界美好起来了。”

“那多好啊……”

“我还没有听过一个异性这样坦诚地评价过我，长这么大，没人对我这么好过，就像他已经了解我很久一样……你知道那种感觉吗？就像一个人了解了你很久一样。我明白我需要他的时候，即使他只能在游戏中给我一些关心，问你饿不饿，吃饭没有，这样我也就满足了。我不在乎他是不是能真的陪我一起吃饭，也许……这就是真正的爱情吧。”

我淡淡地说：“网上的男朋友，毕竟不是现实中的。也许他是一个好人，也许他是一个无聊的骗子！点点，你可以继续和他一起玩游戏，等你平静之后，该把他忘了，就把他忘了。你毕竟活在一个现实的世界里。”

有句话说，女人幸福起来会格外宽容。点点似乎完全没注意到我的冷淡，或者注意到了也不在意了。她说：“好吧，他也说了，如果有一天他不玩游戏了，希望我能忘了他。因为他没有那么坚强，他肯定不会在生活中和我认识。但现在这样已经很好了，我并没有太多要求。”

反正点点又变成原来的那个点点了，一切似乎恢复了正常，我们也没有再就“丁丁”的事交谈更多。点点的情绪常常能表现出一个高峰，偶尔她会谈到她的“男朋友”以及他们在游戏里如何快乐；他对她怎样无微不至，两人的默契怎么丝丝入扣。而我则沉默地扮演着听众的角色。看起来这一切都没什么问题。阴天里，我们仍然会四处走动；有时坐在公园无人的角落看着湖面什么也不说。我知道点点在心里追忆着她虚拟世界里的甜蜜。她就像每一个热恋中的女孩那样，把幸福写在脸上。我唯一能做的是，就是期待这一切再持久一些。

然而预言中的那一天终于来了。那些日复一日的晴天过后的阴天，注定要发生些什么。于是点点的询问就像湖面上的风，吹破了我努力包装的宁静，她说她大概见到丁丁了吧。

后来，我就想象那么一天：我就像往常一样，走进那家网吧。当我发现我游戏中的伴侣不再说话时，便有了一种不详的预感。那天人很少，我微微抬起头，看见一个熟悉的身影从网吧里的一个角落走出来。她的头发已经长长了，眼皮上多了两条缝；她的眼神似乎有意无意地从我座位前扫过。我的手悄然无声地从键盘上滑落下去，手指像冻死的蛇；我满脸大汗，把头低下来，像一个死囚犯……我再次抬起头来，点点已经不在了。

实际上，不管是不是有游戏，你都不要指望一个女人对爱情能保有她承诺的那份满足。不管是善意的还是恶意的，你都不能指望一个谎言能永远包藏下去。是的，虽然这是一种奇怪的逻辑，但这整件事就没有逻辑——我是一个生活在现实中的人，我不喜欢玩网络游戏。点点是我的女性朋友，玩自己公司的网络游戏；她不善言谈，其貌不扬，没什么朋友。我用女孩子的方式真诚地爱着点点，于是有一天，我就变成了点点游戏中的“丁丁”。点点生活单调，需要关心，在经过游戏中我设计的那段浪漫邂逅后，“丁丁”陪伴她度过了很多美好的时光。有一天，当我隐约感到点点不但爱上了“丁丁”，还凭着女性独特的自我感觉，相信丁丁同样这般爱着她的时候，我觉得这是一个错误。我的“丁丁”选择了用一种很残忍但比较直接的方式消失，我认为这是对的，还沾沾自喜地以为这一切很快就会像儿戏般地结束。

我错了，我一直在不停地犯错误。我错在以前从来没有玩过网络游戏，不知道他们和她们在里面的投入比生活中的更多……

于是，为着某个理由，“丁丁”又回来了。回来干什么，她不知道。也许借此让点点振作起来，也许一切可以慢慢回归平静。从哪里开始，就从哪里结束。也许有一天这个网络游戏突然一下就消失了，再也没有了，点点和丁丁的存在都不会有意义了……总之，在这一切没有发生之前，任何人为的设计和安排，都是伤害。我最错误的就是没有料到，一开始到最后都没有打算放弃的点点，通过公司的很多途径，查到了丁丁上网的地点……她想用悄然无声的接近，打破两个人之间最后一丝感情屏障。

“点点，我就是‘丁丁’。”

“我一开始就该猜到的。”

“其实这不是玩笑，我只想让你觉得好一些。”

“我知道……这个不是猜的。”

“真对不起。”

那天晚上，点点滴酒未沾，我们互相说着“真对不起”的话。她不再潜意识去打量酒吧里的俊男靓女，她反复说“你真好，真的。”我好容易忍住才没痛哭流涕，说着一些不着边际的废话。比如说我们前世投错了胎，不然这辈子就是一对情侣；比如说她找男朋友，一定要找一个能做女朋友的；还说她割了双眼皮，就是这屋子里最漂亮的。点点也跟着我瞎说，说她割了双眼皮后，办公室里一个男同事老望着她，害得她差点就想去看看他的屏幕里是否也有和她一样的画面……尔后我们一起哈哈傻笑。后来我终于还是痛哭流涕了。最后，点点把瓶子砸在桌子上，铿锵地说：“我他妈再也不玩网络游戏了，你呢？”

我也用瓶子“铛”地碰了一下说：“我们再也不玩网络游戏了。”

一直困扰着大脑的那种喧嚣的声音终于消失了，空气一瞬间沉了下来，两张脸在对视中安静地微笑。终于可以结束了，一切都将成为过去。就在我准备抬起瓶子来个最后的结束礼时，点点疑惑地对我说：“……不过，回头一想，你觉得，有没有可能，游戏里有两个丁丁呢？”

我感到一阵天昏地暗，我的舌头在嘴里打结。我认真看了一下点点的眼睛，两只，是两只；我又伸出5根手指数了数，一点也没错，5根。于是我指着她，想说什么，却半天说不出话来。最后，我一字一顿地说：“点点，你醉……了……”



■北京 王晓凌

第一次接触《最终幻想Ⅷ》（以下简称FFⅧ）的日子恍如隔世，那一抹带着浓郁芬芳的回忆，熟悉而遥远。悄悄翻开记忆中的画卷，看到的，她灿烂的笑容依旧如天使般绚丽夺目；她罕见的温柔就如她的偶一回目那样难能可贵。一切都没有改变，正和初次邂逅的昨天一样。闲时梳理旧思绪，那些为FFⅧ痴狂、为FFⅧ迷醉的日子，像剪辑混乱的影画面，片刻都在眼前不断掠过。

轻盈的魔女交响曲、碧蓝的天空、浩瀚的海洋、少女孤寂的背影、惊醒一切迷茫的刀光剑影，以及飘荡在草原上的缤纷花瓣和那片轻盈的天使之羽。荡气回肠的配乐，震撼人心的场景，第一次邂逅FFⅧ的令我心潮深处荡起千层涟漪。幻想自那一刻开始——我和Squall他们一起驰聘在战场上、穿梭在山谷间、翱翔在太空里、战斗在魔女阴森的城堡中，直至最后乘坐着象征和平年代的Balamub Garden飞向那轮在夜空中散发着皎洁光芒的满月……

在悠扬动听的Eyes On Me陪伴下畅游FFⅧ数月，重新回到现实世界的我已经完全改变。爱情、友情、战斗、受伤、失去、拥有，FFⅧ给我带来真实宝贵的东西。藉由着幻想世界的指引，说不定有我会试着重新出发，将Eyes On Me的歌声传递到我所能前往的任何一个角落。

离别之后才发现自己心中深处依恋FFⅧ的那份不舍之情。于是再回首，心中是那么渴望，想要扎扎实实又牢牢地再拥抱他们一次，想要让自己的指尖感觉到他们身体的温暖；想要亲手摸摸Rinoa乌黑秀丽的长发；想要亲身感受到Squall时刻跳动着的LionHeart；还想要亲自动手耍一回教官的Chinawhip。但是自己也知道，任我如何努力，身体都无法融入那一片绮丽的幻想世界。留给我的只有蓝天上虚空中他和她的笑脸，以及风吹过耳畔时天籁般的Eyes On Me。我只能在现实世界中拾取那些永远属于FFⅧ无法破译的梦之碎片。

喜欢隆冬之际抱着暖袋靠在舒适的沙发上，微闭双目让自己完全沉醉在Eyes On Me的旋律中。即使窗外飘着寒冷的雪花，这一刻心却很温暖。暂时抛却一切杂念，用近乎痴呆的情绪全身投入。每当听到How I loved your peaceful eyes on me这一句时，心中总会升起一股荡气回肠的鸣动。任记忆与遐想刻录在段段旋律的伏线中，用歌词代替我讲不出口的对白，在音符的飞舞中经历我曾有的苦乐悲喜和情不自禁。虚幻又真实的背影、威武雄壮的太空学园、飘满鲜花的空旷草原，还有那枚闪烁着寒芒的LionHeart。这一切都和我的心情完美地重叠在一起，仿佛一段短暂的流年，浑然不觉中，心的年轮又悄悄多添了一圈……

总是习惯于站在旋转的天空下，带着一股说不出的悸动去回忆昔日游离FFⅧ的每一个片断和光景。曾有的感动、曾有的欢笑、曾有的泪水以及曾有的无数细节，总会在某个不设防的时候，宛如冬日溜进窗口的阳光，暖暖地洒在心头。偶尔翘首远望，在天边那云和山的彼端，在水气与云雾的环绕中或许就会看到那个只属于我和FFⅧ的世界。在那里，有美丽的Rinoa、有酷酷的Squall、有冷峻的Seifer、有搞笑的Zell和雷神，还有高雅的Quistis……在那里，有一个住着既温暖又坚强的和乐融融的大家庭。大家庭的爸爸叫Cid，妈妈叫Edea。是的，这是一个只会出现在我梦中的家园。

也曾有过迷茫，也曾有过不解。本以为FFⅧ顶大只不过是一颗不经意擦过我天空的小小流星，虽然光芒很美但也只是稍纵即逝，在一刹那的光亮和灿烂过后就会转眼恢复平静。然而我错了，那颗美丽的流星带给我的是无法用语言来描述的感动与激情。它将世间最精华的光影展示在我眼前，当阳光拨开浓密的云层，当尘沙逐渐淡去，我看到的赫然又是FFⅧ那再熟悉不过的身影。我明白，这是一个永远存在我心上挥之不去的——流年。

冬日的夜晚，寂寞幽冷，唯有一轮弯月和几缕微弱的星光反射着银亮的光泽。此时此刻，闭目聆听，仿佛可以听到暗夜天使正在吟唱那支来自幻想时空的Eyes On Me。歌声婉转悠扬又不失铿锵有力，每次聆听都能深深触动我的心，让我为曾出现在身边的那么一段真挚的情谊和那些难忘的伙伴而深深感动。优美的旋律把异国的文字带进心田，也把那场刻骨铭心的辉煌旅程永久珍藏在生命里。P



“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《风色幻想3》《指环王——中土大战》

《波斯王子——武者之心》隐藏结局Boss打法

■北京 fly

游戏的最终关底Boss相当强大，不论是远、中、近程攻击都很难躲，多多利用时之砂的“Eye of the storm”功能（按一下R让时间变慢，消耗一格时之砂），也可用“Ravages of Time”（按住鼠标右键再按一下R，画面会变红，消耗两格时之砂），不过相较而言还是“Eye of the storm”更好用。其它的技能在这里用处不大，易被中断又浪费时之砂。

首先，用Eye of the storm放慢敌人的速度，一边滚来滚去躲魔王的远程和中程攻击，近身后再用双手Combo技（少说也要转一转多砍几刀，最好能拿到隐藏副武器，威力大又打不坏），魔王一有近身攻击的动作就往旁边滚开，时间回复到正常速度再放Eye of the storm，就这样重复地放时之砂，跟敌人缠斗，等魔王的血减到一定量时女王就会放大绝招了，这招一出魔王会被打到平台边缘攀在那里。平时可只有王子被打到边缘去等死，现在机不可失！不要客气，赶快上前去死命砍吧。Eye of the storm也不要忘了一放再放，笔者在让魔王再次爬起来后的战斗中就没有胜过一次，所以最好在这里就把魔王解决掉……

战斗时需要注意的不外乎是血量和时之砂。血的话只要不是太少就好，偶而让魔王打中几下也没关系；时之砂的话在打魔王的平台上有补充，有机会就到平台周围走走补一下时之砂。若在魔王吊在平台边时还有两三格时之砂，应该是有足够时间把魔王干掉的。

CS iceworld地图买东西大法

■北京 曹艺铭

iceworld是国内目前比较受欢迎的CS地图之一，其服务器数量几乎不输给任何一张官方地图。由于这张地图的买枪位置比较特殊，所以在游戏进行中很少有人敢去花钱，而在一局结束后往往Buytime早已过了，这样有很多玩家买不到需要的东西（例如防弹衣、HE、D.E等）。

这里笔者教大家一个Buytime过了也可买枪的方法：首先，将想要买的东西设成“一键买枪”模式，例如将防弹衣设成小键盘区的1，然后在某一局结束后跑到卖枪点，就在快刷新下一局时狂按1，到了下一局后你会惊喜发现，防弹衣已经穿上了！怎么样，正点吧？

其实不设一键买枪也可以，就上例来说，狂按“O2”也是可行的，不过成功率会有所下降。总之，此方法成功率还是挺高的，大家不妨试一试。

FIFA 2005 任意球技巧

■重庆 没事吹垮垮

自己发现的一个任意球射门技巧，与大家共享。当出现任意球射门的界面时，本人选用的球员是贝克汉姆（纯属个人爱好，其实只要选择任意球射门绿色格宽度大的即可）。在防守方将人墙排好时，球的击球点选择与任意球射门方向相同，射向右边的任意球就往右搓，反之向左（直接按Shift键将足球上的目标移至球心的最右面，反之向左），选择离守门员防守面最远的球员和与他相邻的球员之间，将射门目标对准两人头部中间空隙或中上（视距离远近，远的话就射中上），力度在力量条3/4左右，当力量条接到适合位置时，指针往回走时最好停在绿色区域，这时你就会看见漂亮的任意球得分了。这次EA在进球上加入了概率，虽然这种方法不是每球必进，但比网上所说的攻略进球率高，相信加上你的刻苦练习，你一定会成为任意球高手。

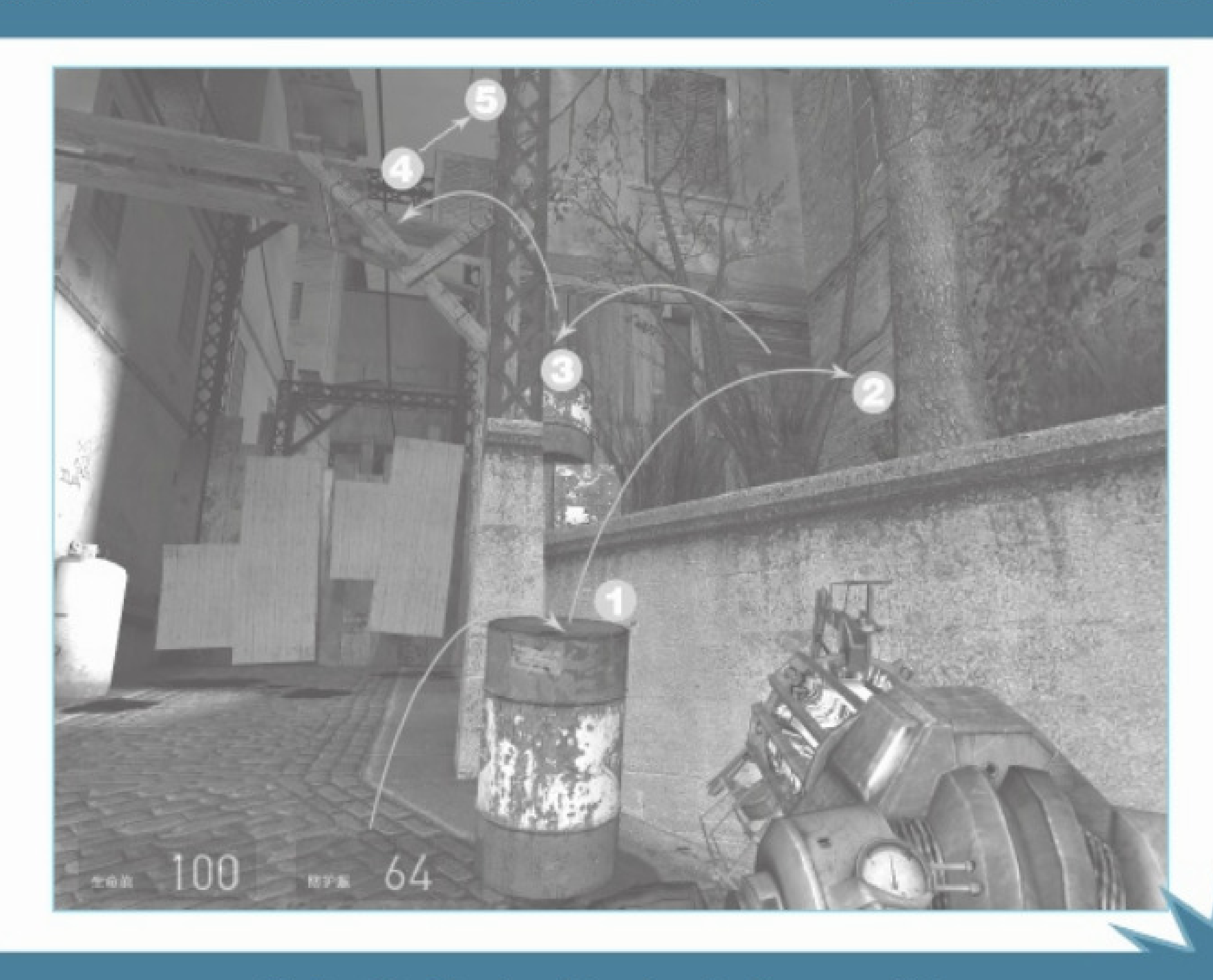


《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

巧妙利用油桶快速过关

北京　胡宏亮

在《半条命2》中，油桶经常被玩家利用成为攻击敌人的武器,常见的攻击手段主要有两种：一种是利用重力枪将远处油桶吸过来，然后抛掷出去，利用撞击敌人时的瞬间爆炸来攻击对方；另一种是利用武器射击远处的油桶产生爆炸来攻击敌人。其实油桶除了可以成为一种攻击武器之外，也是一种很好的跳跃工具。并可以根据场景中油桶的数量架设出一个便捷的通道，达到快速通关的目的。在国外玩家的录象中，常常可以看到某些玩家先跳到某个油桶上，然后冲油桶开枪，利用油桶爆炸瞬间，同时按跳跃键实现瞬间跳到某个目的地的动作。这种类似“火箭跳”的操作具有一定难度，今天笔者在这里介绍一种架设“油桶之梯”的方法，也可达到快速过关的目的：在游戏的第六关“我们不去莱温霍姆”开始的部分中，玩家将冲出院落来到一处燃起熊熊大火的楼前，也就是第一次遇到神父的时候，在收拾众多僵尸后，通常的过关方法是将煤气罐关掉后继续爬过栅栏门。这里我们另辟蹊径，可先走至燃烧的广场对面，从该关起始的房间，用重力枪吸来3个油桶，1个放置在图中1点的位置上，另2个放在平台上，然后按Shift快速跳上油桶（图中1点）并再跳至树杈上（图中2点），从树杈上跳到油桶搭设的“高台”上（图中3点），再跳跃至（图中4点）的木板后直接钻入（图中5点）的窗户来进入楼内，省去了相当长的路程，可达到快速过关的目的。



一句话技巧

“现代化电锯”

北京　田冬梅

在获得重力枪后，可以先将天上飞来袭击的“飞锯”吸过来，飞锯此时还会继续转动，可以举着吸附旋转飞锯的重力枪去开木箱，锯断封在门口挡路的木条。哈哈，最新式的现代化电锯诞生了（此技巧可应用于“反叛者”一关）！

“借刀杀人”

北京　杨晓玲

在武器装备不很充沛，弹药又很拮据的情况下，怎么办？“借敌人的武器攻击敌人”是不二选择，计谋具体如下：第12关“跟着弗里曼”开始后不久，要跑到楼上消灭7只僵尸，而对面会有一个狙击手不断向楼内射击，此时可先上楼吸引僵尸向自己走来，而后躲在墙壁后，静静欣赏排队的僵尸被敌方狙击手一一击毙的情景。即可达到不费颗粒弹药毙敌的目的。

《席德梅尔的海盗》心得

■北京 fly

1.战斗：战斗时尽量别使用大船，以速度快转速快的为主。道理很简单，你只要靠近敌船直接和船长单挑即可，船上的水手不会影响是否可以单挑，所以可以寡击众。大约每次都带50水手，需要攻城时除外。两方船员人数只会影响到斗剑者的反应速度，当你垂垂老矣，反应会变很慢，这时当你船员人数很多时会好打些。

2.宝物：看到酒店有神秘商人卖东西，别管是啥买了就对了。若遇到单挑系的宝物真的很好用，我目前有短枪、击剑、铠甲，这些都会影响到你和敌人单挑。若买到舞鞋也很重要，因为到后期和总督女儿跳舞时，右下角不再有提示，完全看女方的手势，有舞鞋跳错时可略过，跳舞若跳得好会有女方给你小礼物的事件。还有戒指最好能买就买，因为所有的总督女儿都喜欢这东西。

3.任务：别乱打任何国家的船，专打海盗船。打海盗似乎很困难？其实一点也不，若你接到护航的任务，就常会遇到拦截的海盗船，一次就来两艘，掠夺后不只有钱还有船，完成任务又有奖赏，两者兼具，外加不会得罪到任何一国。像我目前西班牙是5级官阶、荷兰4级、法国3级、英国2级，打赢了十大海盗，任何国家都可领赏。有人应该会遇到找寻妹妹的任务吧，我的妹妹已找到了，啥事情也都没有发生，呵呵，只是个任务罢了。不过笔者英文不佳，或许有奖赏之类的没有注意到，但我感觉和未找到之前的状态一样。找寻家人任务完成后，可能会得到失落的城市地图1/4，至于是哪些地图，那就看你找寻的进度了……任务部分大都是护航居多。看一下两国状态，若遇到两国开战，你掠夺很多敌方船舰，总督也会奖赏你，顶多遇到总督的命令攻击某座城市或是占领某城市。

4.奖赏：总督奖赏共有8个等级，我目前最高5级，1级肩章2级勋章3级勋带4级官帽5级帽上装饰，其它未知。

5.酒女：她会给你提供一些特殊情报，例如有哪些特殊人物、在哪条船上，很需要人才的话就打吧，管他属于哪国，不过最好是打完之后再去打一下他的敌国，平衡一下两方的态度。还有，你主要的贸易城市的船能少打就少打，各个城市对你也是有一个独立的评价。酒女也会告诉你一些拥有特殊技能的人，例如军纪官：减少不满，维持高昂士气；厨师：让食物变好吃，主要目的可让士气高昂；航海员：让整体行船速度变快。基本上我认为只有这3个人最需要。P

本期补丁的实际数量大概是建铺以来之最了，在春节来临之际以大礼包的方式整理成辑向大家推荐，希望小铺的这番祝福能助各位游戏时更加开心。不过压箱底的好货都抖出去了，下期就没保障了……开玩笑的。这一年来原创补丁发展迅猛，例如《罗马——大秦帝国》，已被GAMESPOT收录并推荐，全球的玩家从而将体验我们中华民族的伟大历史！感谢包括游侠罗马工作组在内的众多原创补丁制作者，期待新的一年能有新的突破。

■游侠补丁网 水寒

《核战阴影》补丁（附带属性修改器）（Shadow Vault）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/emp-sv_nocd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的ShadowVault.exe文件覆盖到游戏安装目录。修改器方面，先执行修改器，再启动游戏。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，游戏中按热键F9可获得无限声望。

《指环王——中土大战》超级属性修改器集锦（共3款）（The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/BFMEtrnall.zip

使用方法：先执行修改器，再启动游戏。游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。

补丁效果：3款修改器包括各种无限资源在内等几十种修改项目。

《灰鹰》v3.0升级档及补丁（The Temple of Elemental Evil）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/toee30crack.zip

使用方法：先使用本补丁包内的官方升级档将游戏升级到v3.0版，再将升级之后的ToEE.exe更名为ToEE.org，最后将本补丁包内的ToEE.exe覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利将游戏升级为v3.0版，且游戏时无需放入光盘。

《魔兽争霸III》及资料片《冰封王座》之游侠“魔兽III”论坛精华补丁攻略经典合集

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/war3ALL.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠“魔兽III”论坛上最经典的各种补丁，如RPG地图、战术、求助、转帖&原创佳品等。感谢游侠论坛版主Deathchaos整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《罗马——全面战争》游侠原创新编MOD《大秦帝国》v0.32.31.FULL终结版（Rome：Total War）

这是由游侠NETSHOW论坛的罗马工作组全力精心制作的新游戏，全面再现了大秦帝国的历史战争，精彩之处请玩家们进入游戏后自行体会！该版本是最终完结版，修正了上次版本的Bug，补充了更多的游戏内容。具体的内容讨论请到游侠论坛的罗马专区。由于本MOD容量达50M，下载地址提供的是游侠新技术下载包。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/tsin.exe

使用方法：执行Tsin.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载50M的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。

补丁效果：完美原创了大秦帝国的各种兵器战争模式，整个游戏成为全新的讲述大秦帝国历史战争的新游戏。

《职业进化足球4》游侠论坛精华补丁攻略经典合集（Pro Evolution Soccer 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/PES4ALL.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠论坛上最经典的各种相关补丁攻略技术教程，如所有物品存档、出月第4版实名补丁、17岁锁定修改器等。感谢游侠论坛版主blue2yuki整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《模拟人生2》游侠论坛精华补丁工具经典合集（The Sims 2）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Sims2all.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠论坛上最经典的各种相关补丁，如众多网友自创的几十种新补丁、SimPE修改器等。感谢游侠论坛版主隆美尔整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《罗马——全面战争》游侠论坛精华补丁经典合集第2版（Rome: Total War）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/RTWall.rar

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠罗马论坛上最经典的各种补丁，如单位编辑器、火箭补丁、指环王MOD等，比第1版增加了8个补丁。感谢游侠罗马论坛版主约修亚整理，感谢游侠罗马论坛众多网友制作及提供。

《三国志X》（中文版）游侠论坛精华补丁攻略经典合集

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/san10all.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠三国论坛上最经典的各种补丁及攻略，如72个新剧本、8种修改器、19篇原创佳品等。感谢游侠三国论坛版主playdof整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《信长之野望——天下创世》（中文版）游侠论坛精华补丁攻略经典合集

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nb11pkall.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：游侠“信长之野望”论坛上最经典的各种补丁及攻略，如新武将包、各种修改器、军略战术、内政心得等。感谢游侠“信长之野望”论坛版主yhly整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《指环王——中土大战》游侠论坛精华补丁攻略经典合集（The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/bfmeall.rar

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：游侠论坛上最经典的各种相关补丁及攻略，如中文汉化、修改资料、解决自杀问题等。感谢游侠论坛版主Naruto整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《魔幻霸主》游侠论坛精华补丁攻略经典合集（Armies of Exigo）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Armiesall.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：游侠论坛上最经典的各种相关补丁及攻略，如游戏语言切换、任务攻略、兵种详细资料等。感谢游侠论坛版主Naruto整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

《闪电战——雷霆万钧》补丁（Blitzkrieg: Rolling Thunder）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/RollingThundercd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《遗忘国度——恶魔原石》补丁（Forgotten Realms: Demon Stone）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/DemonStonecd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《天使之怒》补丁（Shade Wrath of Angels）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/SHADECrack.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《未来战略家之起义》补丁（Future Tactics: The Uprising）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Uprisingcd.exe

使用方法：直接执行补丁安装到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《陆小凤金鹏皇朝》（中文版）补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Lxfcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）。

《风色幻想3》（繁体中文版）v1.03官方升级档及完美补丁

这是真正基于最新v1.03升级档的完美补丁，特别感谢游戏论坛网友sacrifice5092提供。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/wf3v103.rar

使用方法：先使用压缩包内的v1.03官方升级档升级，请注意看官方的升级说明，部分版本请参考压缩包内的ALI213.txt进行注册表修正再升级。升级后将压缩包内的Wind3.exe覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利将游戏升级为v1.03版，且游戏时无需放入光盘。

《大众软件》新浪游戏联合调查第二期

《魔兽世界》能否在中国取得成功



这年头有句话叫做“好女孩上天堂，坏女孩走四方”，在网络游戏行业中似乎也是如此。曾经众口皆碑的游戏都上了天堂，不是走了麦城就是半死不活，而被骂做“垃圾”的游戏却一直活的红红火火走遍四方。眼下暴雪公司万众期待的《魔兽世界》就要进入中国了，它会有什么命运呢？高端的运行配置、复杂的任务和职业系统、异域的文化背景，能适应中国玩家疯狂的游戏欲望么？有《魔剑》和EQ的前车之鉴，他会重蹈覆辙么？

网友发言

新浪网友 codo1978.vip

我现在十分期待同时也十分害怕WoW的到来。期待，因为我能投入进去在游戏世界里畅游；害怕，因为中国人多，而且容易随大流。如果游戏里充满了《传奇》式的玩家，我想即使是好游戏，我也不得不放弃了。毕竟，在中国，是玩家在领跑后面的若干个开发商，而不是由开发商在领跑玩家。

新浪网友 枫雨无阻

WoW在中国还是很有市场的，最基本的前提：1.暴雪一定要将“大力打击外挂、禁止一切非法的行为”的做法带到中国，同时中国的运营商（也就是九城）能坚决配合；2.要充分考虑中国的实际情况，收费不能离谱。

新浪网友 221.197.231.

新3D引擎的诞生对原有3D网游都是致命的打击，而拥有最新优质画面的3D大作往往对硬件的要求过高。对于大多数网游消费群体来说1年升级1次硬件过于奢侈。反而《传奇》等对硬件要求不高的游戏成了耐玩的代名词，迎合了大多数玩家。因而我对WoW能否流行不抱幻想。

新浪网友 218.87.6.

WoW我在北美服务器玩过一段时间了，感觉非常棒！精美的画面，超高的可玩度，庞大的地图可供探险。坐在狮鹫上飞行的感觉，无法形容啊！另外，我的机子配置也不是很高的，显卡也就MMX440，但运行很流畅，当然也有某些地方会卡，但决不会影响到什么，绝对值得期待！

新浪网友 asc1981

如果WoW真是AD&D规则的话，大家还是先试玩一下《无冬之夜》或《博德之门》吧。不然到时候玩不惯WoW可不要怪暴雪。

新浪网友 202.115.26.

EQ模式在中国行不通。WoW就不一样了，魔兽的核心不是做任务而是PVP（竞技）。现在的竞技游戏星际、魔兽、CS哪个不是长盛不衰！在人类几千年的历史里什么时候出现过“竞技”的中断？

新浪网友 smartcoon

西方的游戏理念和东方的不同，中国玩家的游戏素养也和别的国家地区的不同，如何做好WoW的本土化是九城的当务之急。首先东西方的审美观就不一样，人物造型可以斟酌修改；其次，中国玩家喜欢练级PK，魔兽的练级PK系统一定要好；再次，中国玩家对任务的观点十分矛盾，游戏不能没有任务，同时任务不能太复杂。总之，九城必须做一个本土化工作，个人认为，一个本土化的网络游戏的生命力绝对比单纯的汉化外国网络游戏的生命力强。这就需要九城和暴雪的公关协调好，在技术和研发上面向暴雪学习，同时又要保持自己的独立性。

九城要代理魔兽就不要把眼光只放在现在，把眼光放长远点，用科学发展的眼光来看问题。多想想未来怎么走，未来会出现什么问题，未来有什么新的增长点。尽可能把问题考虑周全，在推广的时候才能游刃有余，不要到时候临时抱佛脚就一切都晚了。

总结一点，不管上天堂还是下地狱，九城要代理WoW一定要三思而后行，不希望和MU一样，外挂横行私服遍地。可以说一点，九城在玩家心中形象的生死存亡和WoW的成功与否息息相关。

新浪网友 mtgwilson

个人认为机器配置不是决定这款游戏运营成功的主要因素。决定因素在游戏文化。游戏文化是社会文化的一部分，一个人的情趣、爱好、是非观念等等都是文化。WoW作为一款游戏。在为人们提供娱乐的机会和精神享受时，想要足够多的人群对其认可，就势必让接触它的人群认可游戏中的世界观、文化理念和行事风格等，这也就是角色扮演，融入其中才能体味真正乐趣。

我的想法是先走四方、后上天堂，结合游戏内在特性通过富含浓郁文化色彩的冒险日记、贴图游戏、漫画故事、音乐赏析、动画赏析等宣传手段表现出来，再通过现有的喜欢西方游戏文化、喜爱WoW的玩家进行传带吸引新玩家，并持续保证游戏公平、公正的运营（包括产品的价格体系）、通过活动奖励在游戏中为联盟或部落做出杰出贡献的玩家来维护住老玩家，从而达到发展的平衡，让玩家享受到真正的游戏乐趣，进入“天堂”。

新浪网友 221.199.44

售后服务那绝对没问题，关于技术也不用说了。反外挂，暴雪应该想到。看看《暗黑破坏神》，玩家只不过用了一下全图外挂，暴雪就封了十几万的ID。

关于服务器也就是网络延迟的问题，我想他们应该在每一个省设置一下。我们满意的是游戏的复杂性，商业技能和武器制造，攻城战，技能的复杂性和一个职业多种练法。我想WoW应该能够成为永远的经典。

新浪网友 221.194.116

我从最早的UO开始玩到现在流行的网络游戏，最大的感觉是UO的可玩性比较高，而它没有流行和时机有关系。WoW里面很多内容借鉴了UO里的有益元素，吸收了当今游戏中的精华。它丰富的游戏内涵必定会吸引多数玩家，给游戏界带来一次变革。加上不错的代理，相信WoW会有好前景！





投票酷评

聊天室编号：2005030155
聊天室主题：恭贺新禧
聊天室OP：西四环采购员

CS：我最喜欢看一抢打爆敌人的脑袋，红色的小方块乱飞的样子。哈！（IP:61.159.91.）
手持利刃，我砍我砍，我砍砍砍，杀光妖魔鬼怪杀出一条血路。哎呀，忘了加血，挂了。（IP:220.202.3.）
对于突袭2的新资料片，我爱它一如既往的真实性，更恨它——坦克开不到多远就没油了！（IP:221.232.84.）
仙剑仙剑我爱你，就象老鼠爱大米：）（202.102.91.）
罗丹沦大陆，即是证明我存在的地方……（218.89.77.）
期待一个游戏，叫做“主题大软编辑部”。（218.59.188.）
令人澎湃的呐喊声，激情四溢的解说，真实合理的动作，12000人的阵容……我的FIFA2005，我的足球梦想！（218.9.123.）

三个人吃野猪EQ搞笑版

■网友 colourpest

三个饥饿的亡灵法师在森林里看见了一头野猪，
第一个亡灵法师对野猪下了毒系dot，
第二个亡灵法师对野猪下了病系dot，
第三个亡灵法师对野猪下了魔系dot，
两小时后，三个亡灵法师因食物中毒而死。

三个饥饿的德鲁伊在森林里看见了一头野猪，
第一个德鲁伊召唤了一头小熊，
第二个德鲁伊召唤了一头小熊，
第三个德鲁伊召唤了一头小熊，
十分钟后，三只小熊打着饱嗝回来了。第二天，人们在森林里发现四堆动物骨头。

三个饥饿的诗人在森林里看见了一头野猪，
第一个诗人开始对野猪唱Only You，
第二个诗人开始对野猪唱Only You，
第三个诗人开始对野猪唱Only You，
最后野猪受不了了，自己摆好刀叉，生好火，然后涂好佐料坐在火堆上自杀……

三个……

OP：三个大软人在编辑部门口遇到只野猪，
风行水说：“意识决定物质，这不是猪。”
冰河跨上一步：“眼见并不为实，感知才能证明存在。”
电子土豆的手伸上去搭上了猪头：“猪是头好猪，就是野了点。”
野猪看着三个火星人过来搭讪，大怒，猪毛倒立，吼：“看我超级赛亚猪！”

游戏对联

网友 Travis

上联：佯攻小道实走中门到达埋雷据点遇一反恐精英
下联：偷袭主家虚占分矿赢得发展时间造两航空母舰

OP：不就是对联嘛，看我的：
上联：看似加速实则减速绕过拐弯地点开始地下狂飚
下联：左手大软右手大硬虚着游戏娃娃实玩星际争霸

果然是极其BT的游戏

■晶合后院 徐半斤

终于大功告成，安装好《孤岛惊魂》这个游戏。双击进入游戏。哦，画面还真不错，为防万一，偶将游戏的所有设置调到最低。开始游戏——在一个下水道里，感觉速度还行。一出下水道口，动画来了……两个人在对话，说什么不知道。接着再走，又是拿枪又是穿防弹衣的，真忙啊……出了门，问题来了，天是蓝色的（正确！）树是绿色的（废话！）水是……黑色的？还一阵阵泛红、绿、黄、蓝光（呃，这个是……被污染了？）但有一点是肯定的！地是黑色的（真黑啊……连光都不泛，跟黑哨似的），后悔当初为省钱没把显卡换了，我悔啊。但想想不就黑了点嘛，再说速度只是卡了一点点，为了游戏，我忍了！然后就是冲啊，杀啊，捡子弹啊，反正没干什么人事。玩了好一会了，已经玩到上船顶打飞机了，最恐怖的事情终于发生了！卡啊，真卡啊！不是饭卡啊！只要屏幕上将出现那架破直升机，就卡，还不是一般地卡，而是VIP会员黄金卡！一卡就是卡到死，别说瞄了，能看个飞机的全样就已经算是OK了！我已经算是变态的游戏玩家了，想当年玩《极品飞车》，一秒卡一下，一卡卡一秒，就这样我都能玩到最后一关。但面对这个BT游戏偶真是死不瞑目，想自己虽然没换显卡，这显卡也是目前属中等产品的一块了，可还是顶不住《孤岛惊魂》的折磨，唉……老婆大人，请批准偶换显卡吧……

OP：借用这个玩家的话安慰你“一看到那个VIP会员黄金卡，我就想到我那块GF2MX400，玩GTA都IP(挨劈)卡！”

猜猜这是什么?



■晶合聊天室 上弦月

当林晓姐姐郑重其事地把一纸榜单递到我手上的时候，只小心翼翼地说了一句“不要把这些游戏统统轰到……轰到……你是怎么讲来的？”“您的意思是说，不要把它们轰至渣么？”

好吧，其实我真的很想“轰轰轰”地以30重功力将这些在榜游戏全部轰至渣。并不是因为这些游戏本身，而是因为写这篇榜评令我的升级之旅不得不暂停下来。在编辑部里，我是以玩CS、Doom等“血腥暴力”游戏而闻名的。当然，目前我最沉迷的则是《魔兽世界》（World of Warcraft）！

玩过“魔兽”吗？如果没有，就什么都别说了。这是个魔兽的世界。除了几个月来，来自北美服务器、韩国服务器的猜测和报告外，单机的天下也满是“魔兽”的声音。即使排行榜最终是如我所料的那样，但《魔兽争霸III——冰封王座》占据榜首的事实多少还是让我感到些许无奈。不是说《冰封王座》有什么不好，相反，我曾一度整日泡在其中，只是想到终有一天Blizzard也会没落，多少有些感慨。这可不是危言耸听。诸形无常，盛者必衰，回想从前叱咤排行榜上的游戏如今早已烟消云散；终究有一天，“魔兽”甚至Blizzard也会被取代。其实，这个规律是对游戏发展的一种保护。一个公司长期占据领先地位便使它失去了对手，失去对手的公司最终会因为得不到有效的改善而日渐衰落。Westwood、牛蛙的兴衰是游戏行业保持活力的必然结果，今天Blizzard的崛起也是透过重重危机竞争得来的。看看榜首的两款经典作品——《魔兽争霸III——冰封王座》和《暗黑破坏神II——毁灭之王》——RTS和RPG的代表之作，从它们身上，我们已经能够总结出足够多的属于Blizzard自己的标志风格。人们现在把这种风格看作是潮流的象征，却不知道，它也可能变成禁锢Blizzard发展的元素。

《国家的崛起》和《文明III》在排行榜前列位置，这是老派玩家辗转于现代游戏洪流却仍不至于绝灭的铁证。随便一个玩家就可以指出这两款游戏如何简陋，而这种简陋的背后蕴藏着的正是现在游戏所最缺乏的内涵。在没有华丽外表的年代，人们只能依靠内涵和想象来丰富游戏，如果你还没有忘记《大航海时代II》的话就应该明白我在说什么。排行榜上再也找不到“大航海”了，我们只能从《文明III》身上追忆一些《文明II》的影子。但愿有一天，玩家不再享受愚昧的感观刺激，而是用想象来丰富头脑。

好吧，《仙剑奇侠传》、《仙剑奇侠传二》、《仙剑奇侠传三》都在榜上，可为什么我不给予它们《文明III》一样的评价呢？因为它们的存在只是为了证明游戏永远是属于年轻人的。相信侠义、相信神功、相信仙侣奇缘，《仙剑奇侠传》给你一切想要的，就是惹人怜爱的赵灵儿的死，玩家也不得不半推半就。不过，人终究不是一个模子里刻出来的，喜欢《轩辕剑叁》、《轩辕剑叁外传——天之痕》、《轩辕剑外传——苍之涛》的玩家想必是看重了它们的历史文化风格。哦，真巧，它们3个也都在榜上，只是可惜，仅仅有“天之痕”还留在了前10名中，这让我更相信游戏是年轻人的世界了。

很显然，时间并没有把所有的老游戏都带走。整个排行榜中，只有《大富翁4》真真切切地立在那里，可以说是最不带偏见地立在那里。它的真实集中在那个“4”上。尽管《大富翁》系列新作一出再出，但《大富翁4》今天却脱颖而出，这真是个令人欣慰的结果。在这个系列当中，《大富翁4》是真正划时代的、最具可玩性的一作；华而不实的噱头只让其他《大富翁》暂时风光了一下，《大富翁4》才是在玩家中久经考验而不衰的作品。

以前在写榜评的时候经常对着变化微小的排行榜发愁，还产生过一个怪念头，想一次把这些上榜的游戏评个够，让下次写榜评的人没啥写。后来想想很不现实，每个人看待这些游戏的角度都不同，恐怕世间最难堵死的路就是人的思路了。玩家的选择并没有那么多，排行榜的变化并不比岩石风化快多少。对于我们这些写榜评的人来说，就像多年以前的游戏制作者一样，“在没有华丽外表的年代，人们只能依靠内涵和想象来丰富。”

SUKI

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 林晓

连连看： 这可是QQ游戏平台上的连连看，规则的改变与互动性的增强使这款桌面游戏更富于挑战性，而且居然连外挂都有了，可见受欢迎程度……汗。

波斯王子——武者之心： 任何你感兴趣的游戏要素，都可以在这款游戏中找到。不容易。我找到了什么？关于时间的秘密，呵呵。

指环王——中土大战： 场面宏大，富有震撼力。啊，这话是椅子居士说的，确实很有道理。

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降
1.泡泡堂	840	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
2.剑侠情缘Online	792	西山居	2003年	金山公司	↓
3.魔兽世界	681	暴雪	2004年	第九城市	○
4.天堂II	625	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
5.魔力宝贝	582	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
6.奇迹（MU）	537	Webzen	2002年	第九城市	↑
7.石器时代	505	华义	2001年	北京华义	○
8.梦幻西游	493	网易	2003年	网易	↓
9.仙境传说（RO）	482	Gravity	2003年	游戏新干线	↑
10.大话西游II	426	网易	2002年	网易	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降	本刊评分
1.魔兽争霸III——冰封王座	994	BLIZZARD	2003年	奥美	○	8.5
2.暗黑破坏神II——毁灭之王	955	BLIZZARD	2001年	奥美	↑	8.9
3.国家的崛起	891	Microsoft	2003年	无	↑	8.3
4.仙剑奇侠传三	875	大宇	2003年	寰宇之星	↑	7.8
5.文明III	769	Firaxis	2002年	天人互动	↑	8.2
6.半条命——反恐精英	734	SIERRA	2001年	奥美	↓	8.8
7.仙剑奇侠传	682	大宇	1995年	晶合时代	○	8.6
8.极品飞车——保时捷之旅	600	美国艺电	2000年	美国艺电	NEW	8.2
9.轩辕剑叁外传——天之痕	593	大宇	2000年	上海育碧	↑	8.2
10.大富翁4	526	大宇	1998年	晶合时代	↑	8.1

网吧流行游戏排行榜

1.半条命——反恐精英
2.魔兽争霸III——冰封王座
3.泡泡堂
4.传奇3
5.天堂II
6.传奇世界
7.冒险岛
8.梦幻西游
9.仙境传说
10.联众游戏平台

榜单说明：

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、沈阳、西安、成都7座代表城市的29家网吧。其中有1000台以上电脑的网吧2家，300台以上电脑的网吧7家，100台～200台电脑的网吧15家，50～100台电脑的网吧5家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。



出版发行:人民邮电出版社
网址:http://www.ptpress.com.cn
电话:67129216
67129211(邮购)
地址:北京市崇文区夕照寺街14号
邮编:100061
出版时间:2005年1月
经销:全国各地新华书店

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN